本期隆重推出

十大攻略

天外魔境 ZERO (SFC)
火炎之纹章 (SFC)
鲁多拉的秘宝 (SFC)
宝物猎人 G (SFC)
街头霸王 ZERO 2 (ARC)
魂之刀 (ARC)
铁拳 2 (PS)
X-MEN (SS)
绯王传 (PC)
三国志英杰传 (PC)

四大专题

日本剑术
流派与剑侠
GAME 厂商揭秘
日本战国武将列传

名品
消费
电玩专辑

INTERNET：网络纵横
侍魂一霸王丸风云录
超级爆笑漫画作品

电子游戏与电脑游戏

TV GAME & PC GAME

96年7月号

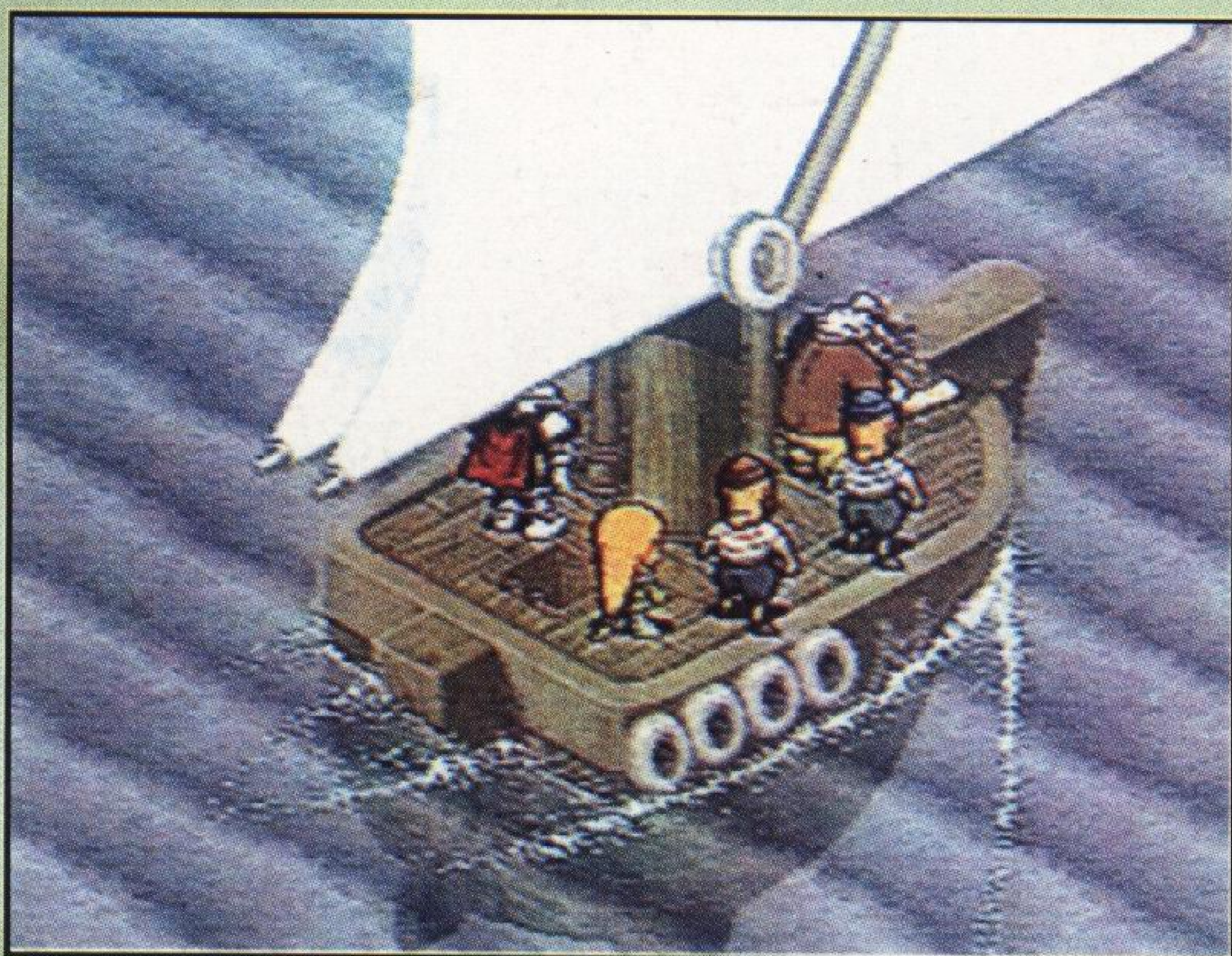


类型 RPG
机种 PS
厂商 SCE
媒体 CD-ROM

魔境冒險記



咦，头顶上有什么东西？那影子像……



乘坐着小船前进，开始前的冒险

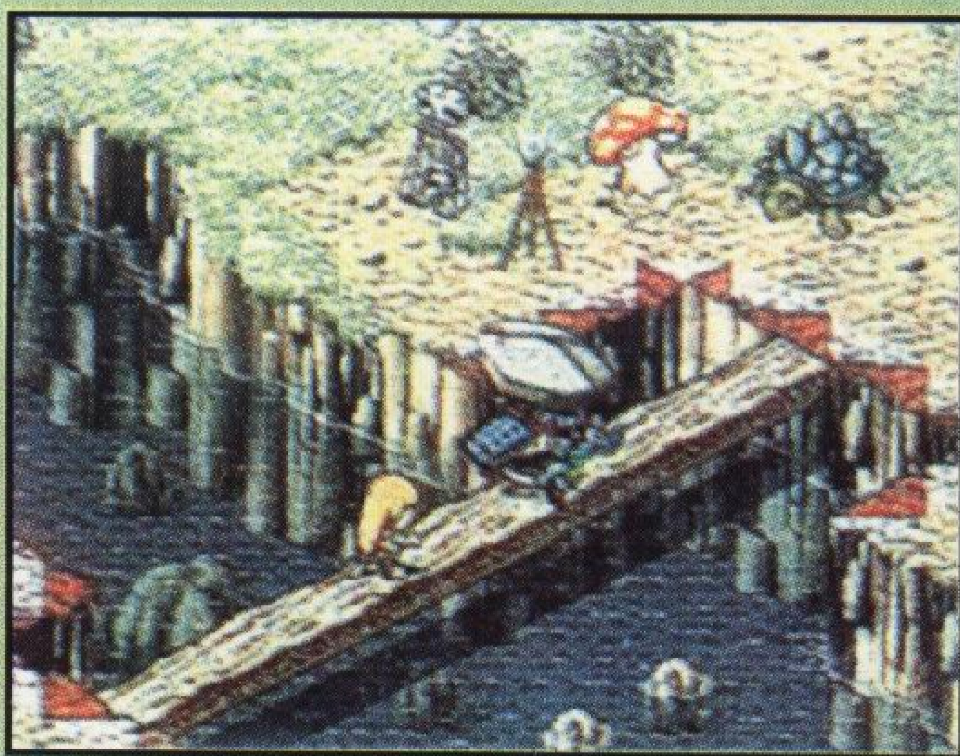
这是索尼本公司推出的新作，画面十分美丽，人物及各方面设定都很有卡通色彩。

在主角—“波波库席罗伊斯王国”的王子皮亚多罗出生的时候，该王国曾经历一场与魔王军的战争，但这对于十岁的皮亚多罗王子而言已是遥远得留不下印象的事。直到有一天，一场意外将他再度卷入十年前的风波中……



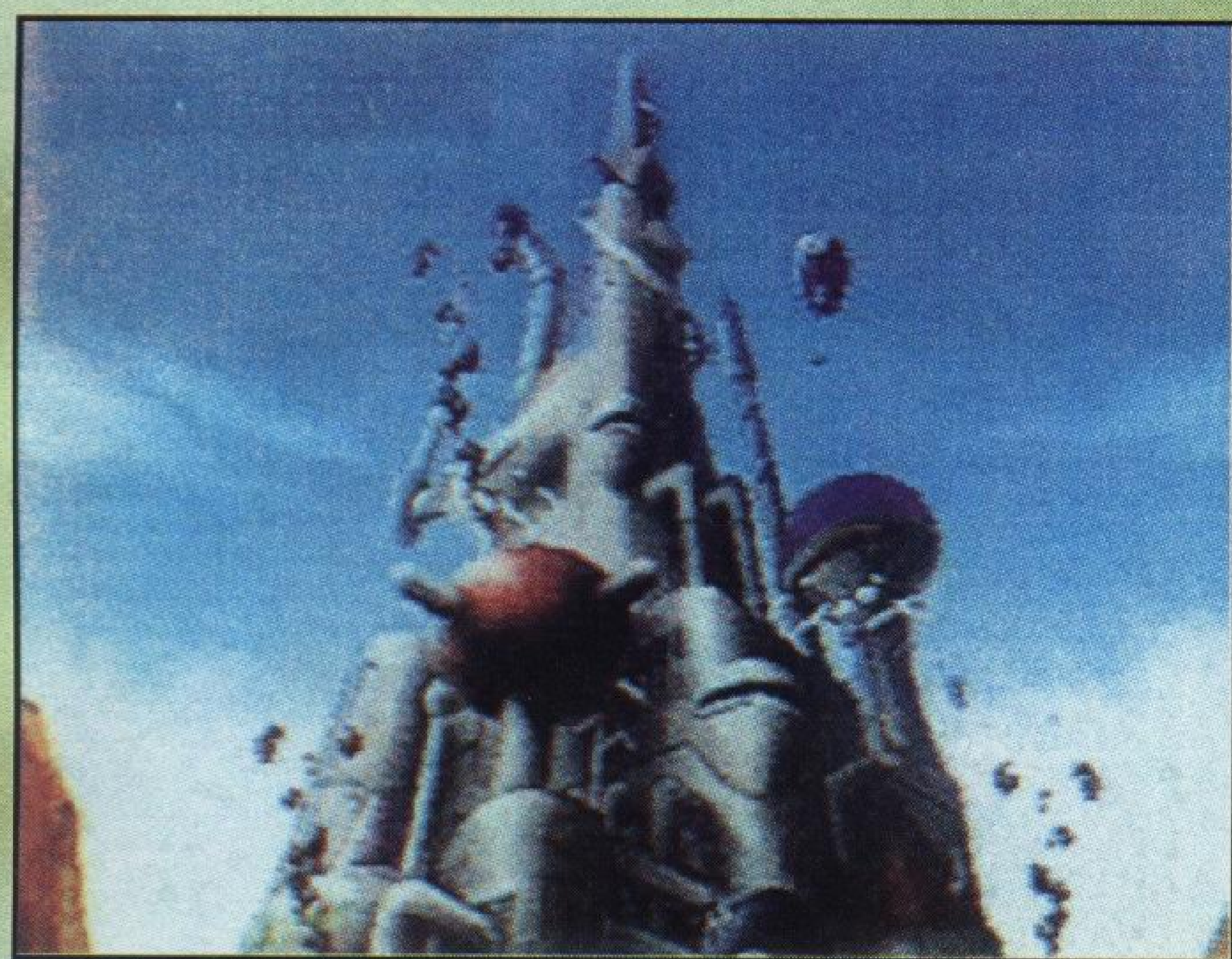
这是主角诞生时的情景吗？

在独木桥上与敌人单挑。





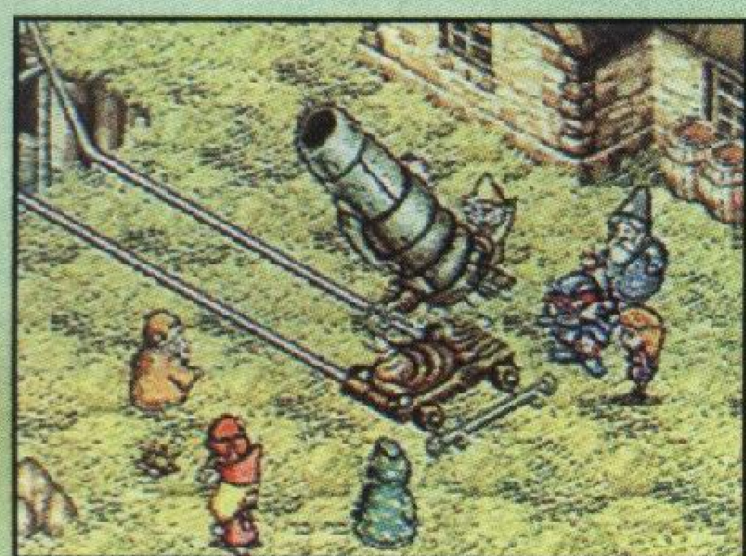
这就是游戏中的主角皮亚多罗王子。



这是魔王城的全景。

魔鬼全部复活了！





利用大炮将人打到目标地点：（有点像圣剑传说）。

这是平时在村中的画面，怎么样很漂亮吧？



给所有读到这本杂志的人
给所有进出电玩世界的人
------ 年龄不论，性别不论，生死不论

每个时代的人，都有着自己了解世界、寄托梦想的不同途径与方式。

生在今天的你和我，是十分幸运的。

雄心壮志，有无数机会去实现，

美好梦想，也有它栖身的乐园。

缤纷宇宙中，我们放出自己的一份光彩，

方寸屏幕间，我们拥有自己的一片天地。

而这本《电子游戏与电脑游戏》的诞生，将为更多的同好提供更多的资讯和攻略，

同时，亦将会把我们之间的距离再拉近一点。

这便是我们最大的希望。

KING



封面:MACROSS 7

名品消费—电玩专辑月刊

总编辑 / 刘海啸

策划总监 / 冠文

责任编辑 / King

美术编辑 / 郑德康　李君　陈世杰

编辑出版 / 名品消费杂志社

社址 / 西安市雁塔路南段11号

电话 / (029)5261875

邮编 / 710054

发行 / 西安报刊发行局

邮发代号 / 52-134

国内统一刊号 / CN61-1271 / N

国际连续出版号 / ISSN 1005-3913

海外发行号 / 4583m

海外总发行 / 中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)

广告经营许可证 / 西工商广字178号

邮购 / 本刊发行部(常年办理)

零售平印每册 / 4.98元

零售精印每册 / 6.50元

印刷 / 兴平市印刷厂

名品消費

电玩专辑月刊'96.7

目录·目录·目录·目录

☆超攻略道场

☆GAME 堡

電子游戲與電腦游戲

TV Game & PC Game

目录·目录·目录·目录

☆电波传讯

☆纵横四海

☆PC宝岛

☆专稿园

下期要目

王者之书－对战GAME的世界

INTERNET纵横(下)

日本剑术流派与剑侠(下)

'96日本东京电玩展特辑

MODEL 3 基板揭密

空想科学世界大攻略

幻想传说攻略

火炎之纹章攻略(下)

电玩AV器材谈

RPG名作结局欣赏集

战国武将列传

本刊重要启事

一、本刊编辑部已回迁西安市雁塔路南段11号（邮编710054，电话5261875），此为本社不变的永久性社址，敬请新老作者、读者和有关人士联系时注意。

二、从即日起本社启用新公章。新公章为铜质，除《名品消费》杂志社字样外，公章下端有本刊文字头的FC字样，旧公章同时声明作废。

三、从本期起，本刊增加16个页码的内文（订户定价不变），以此回报厚爱我们的广大读者。

名品消费杂志总编室

火炎之纹章II



类型: SRPG	机种: SFC
厂商: 任天堂	容量: 24M

序章 圣骑士诞生

流程

进军开始

エングヴィ城制压

エバンス城制压

POINT1: 我军队伍可分为两支，一支利用骑士移动范围大的特点，尽量解放村庄以获得情报和金钱；另一支则负责消灭山贼，这是将较弱的同伴练强的好机会。



◀图左方的就是本游戏的主角希亚鲁非王国的辛格尔德王子



◀亚蒂公主一开始就成为了故事的重心。



▶增援部队会在第2及第3回合陆续出现。

POINT2: 亚瑟斯(アゼル)的火魔法在本关是非常有用的，因为敌人大多不会间接攻击，所以自然也就对亚瑟斯的火炎只有招架之功而无还手之力了。



▶亚瑟斯魔力上升后有着将敌人一击必杀的威力。



◀站在城上的敌BOSS可每回合恢复体力，务必要尽快将之击毙。

POINT3:

エングヴィ城被我军占领之后，エバンス城边的小桥就会出现，同时也会涌出大量敌方援军，利用那座小桥来抵御顽敌，再配合以我军骑兵攻击后可再行移动的特性即可充分体验以弱胜强，以少胜多的乐趣。



◀ 将敌人引至桥上，我军骑士以逸待劳，在攻击完后即行撤开，再由其他骑士补上，循环往复，直至将敌兵消耗殆尽。

第一章 旅途

流程

ジエノア进军开始

マ-ファ城制压

ヴェルダン城制压

POINT1:

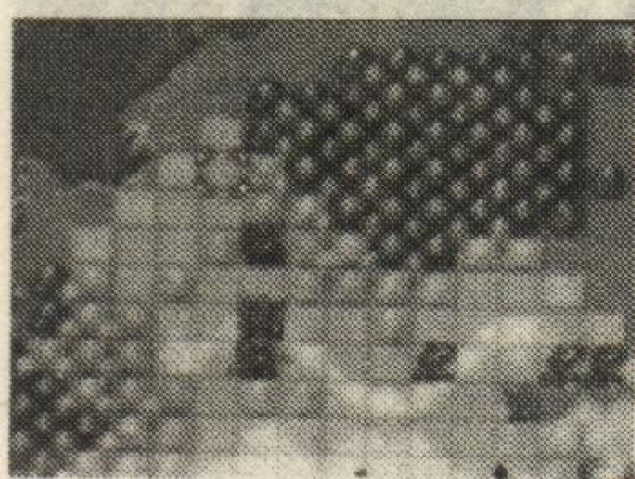
◀ 开始时，亚蒂（エ-ディン）与迪奥(デユ-)会从マ-ファ城逃出，大批追兵紧随其后。提供两种玩法给大家，其一是老老实实的让二人尽快向大部队靠拢，合流后即可万无一失；其二是让迪奥站在教堂上，利用其超高的闪避率及教堂的加血功能来吸引敌兵，而掩护亚蒂逃走。



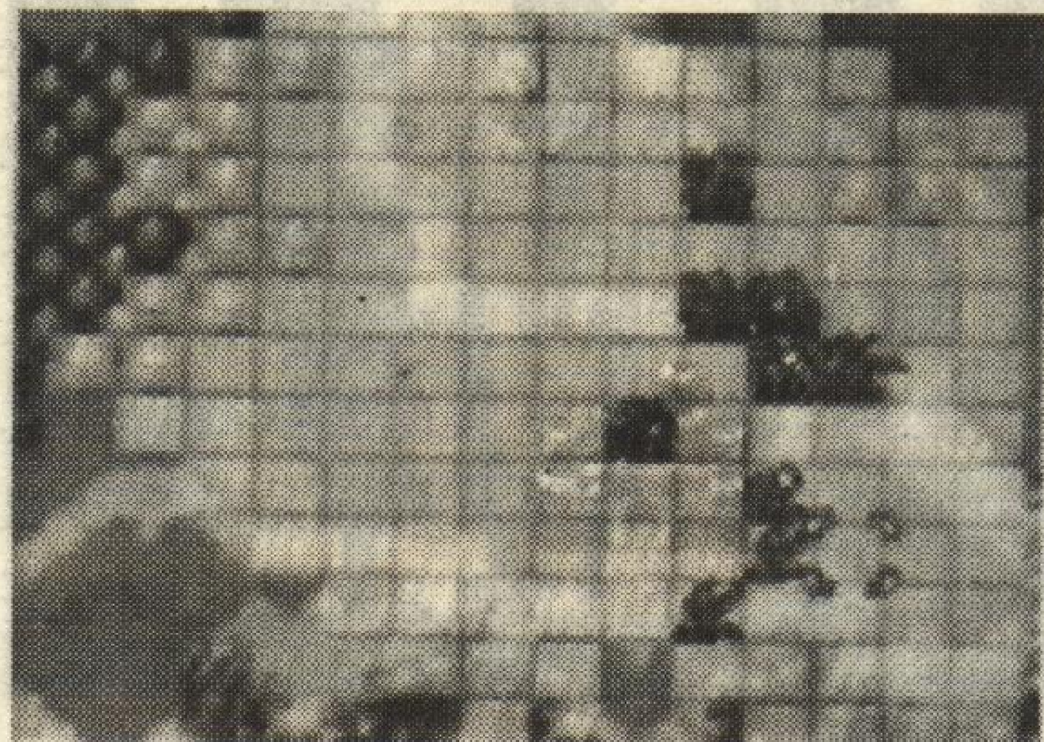
▶ 怎样才能化险为夷需要你精心的计算。

POINT2:

进攻ジエノア城时，尽量避开艾拉(アイラ)；等占领了城池后，就可让辛格尔德王子说服她加入，这可是位前途不可限量的同伴，千万要得到呀！



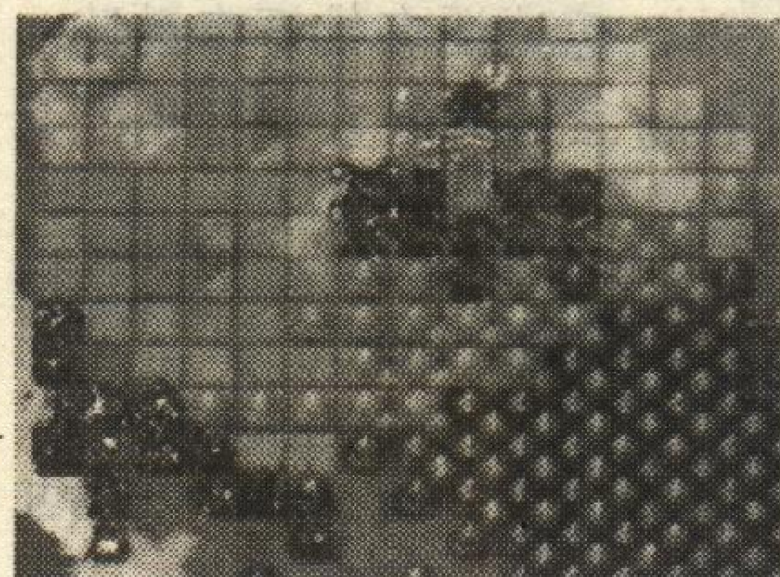
◀ 将守城部队吸引到城左方聚而歼之。



◀ 派一支精锐部队直攻敌城，以最快的速度将之占领。

POINT3:

进攻 ヴェルダン城时要避免进入BOSS的魔法攻击范围，让蒂娅多拉(ディアドラ)使用サイレスの杖即可封住BOSS的魔法，这样它就成了任你宰割的牛羊。



◀必须注意敌BOSS的攻击范围，避免不要的伤亡。



▲ 魔法师系的敌BOSS此时已不堪一击。

注：让雷克斯到精灵之森东之海岬处可得到勇者之斧。

第二章 阿古斯多利亚的动乱

流程

ノディオン城解救

ハイライン城制压

アンフォニ-城制压

マツキリ-城制压

アグスディ城制压

POINT1:

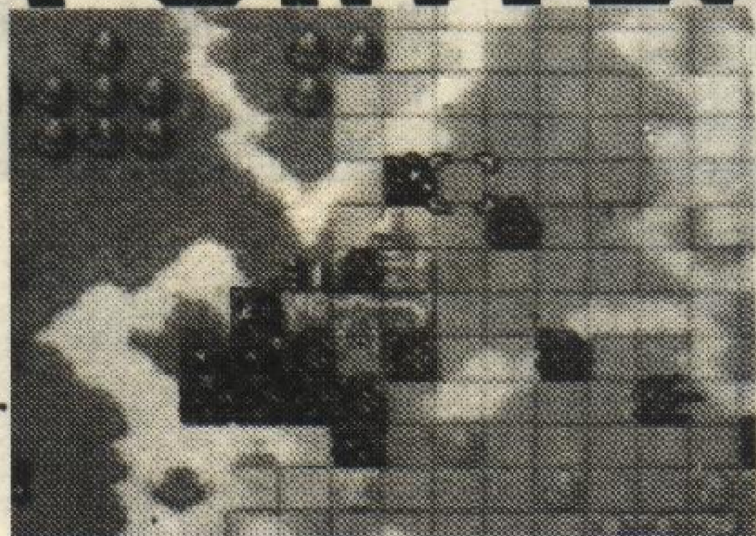
出击之前一定要到斗技场去，只要是弓兵以外的人物连胜七场后，霍林(ホリン)就会加入队伍



◀ 又是一位超强的同伴，以后大有无敌之势。

POINT2:

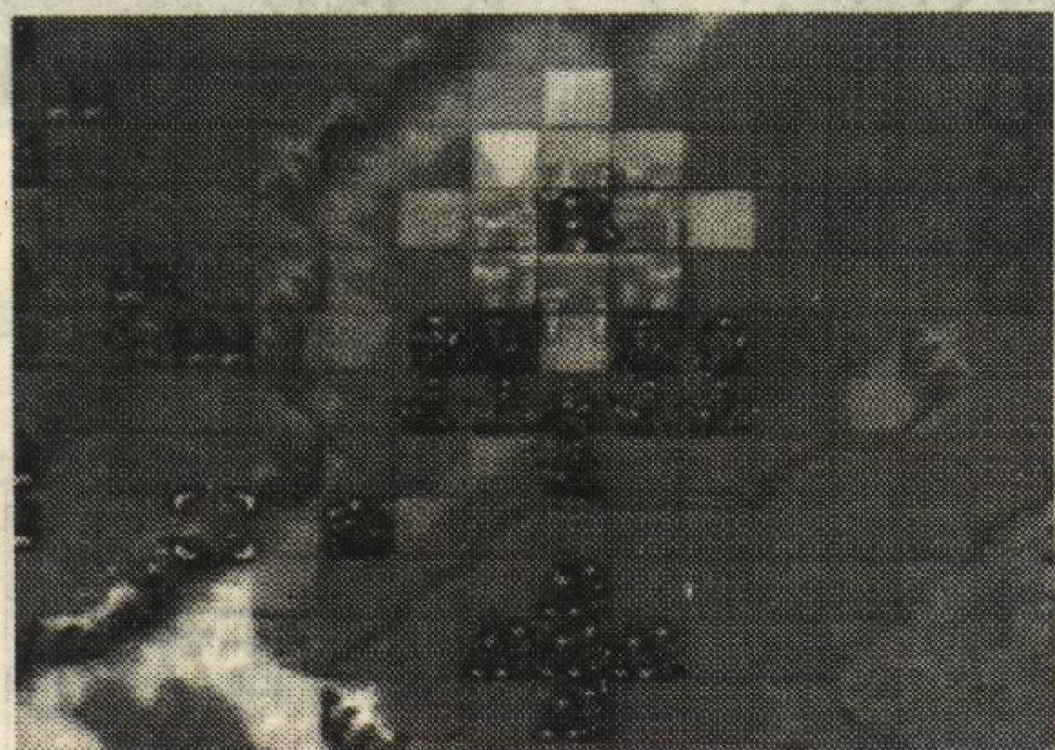
ノディオン城只剩下拉格西丝ラケシス公主和她的三名部下，敌人会疯狂向该城进攻，辛格尔德王子应率队助其解围，注意一定要将那三兄弟全部救下，否则会对以后的故事造成不利影响



◀ 一方面帮助三兄弟消灭敌人，另一方面也要注意为他们恢复体力。

POINT3:

攻打マツキリ-城的战役会十分艰辛，因为敌BOSS可使用10格范围的睡眠魔法，旁边还有投石车助阵。我军应派2~3名行动力高且攻击力强的同伴直冲过去，只要能与BOSS近身则胜券在握矣!



◀ 射程广大而且无法防御的睡眠魔法师很可怕，另外BOSS身前的敌兵一定要先行诱而歼之。

POINT4:

只剩下アグスディ城时，最后一队敌方增援会出现，其中一人持有克制骑士的枪系武器ナイトキラ-，一定要得到。

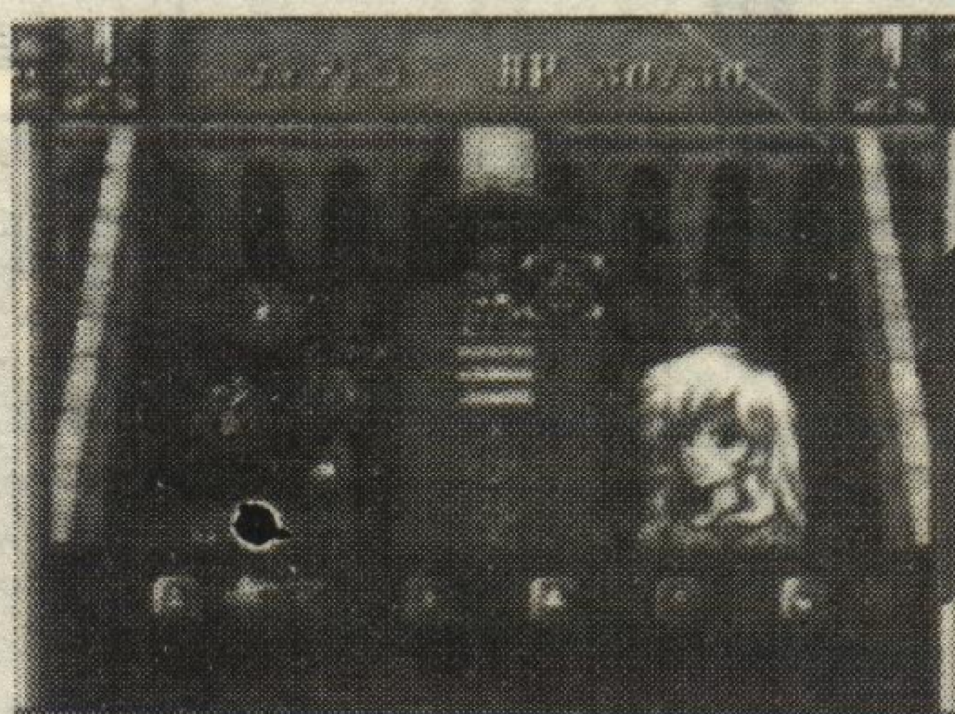




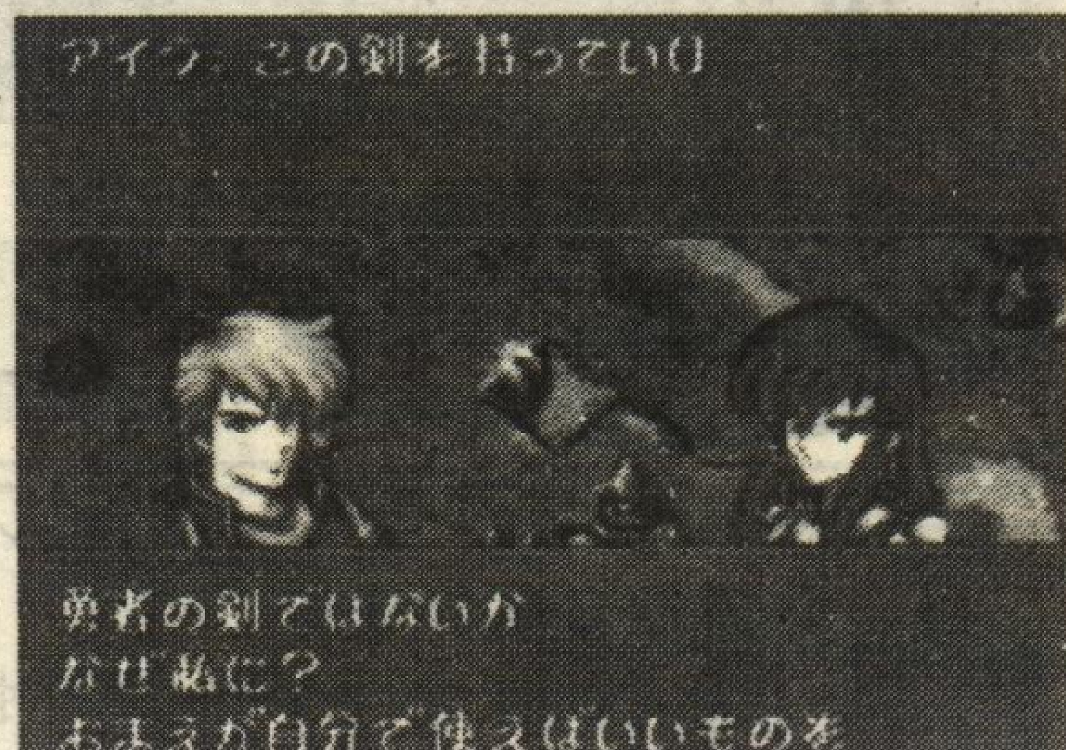
▶[illegible]的ナイトキラー消[illegible]为战利品，以后大有用处。

POINT1:

因为蒂娅多拉很快就会被敌人抓走，所以她携带的宝贵物品最好都卖到中古屋去。另外，艾拉将在雷克斯(レツクス)与霍林之间进行爱的选择，建议大家选霍林。



◀ 以后再也无法依赖奥拉系魔法的力量，真是遗憾。



▶令艾拉与霍林成为恋人，艾拉即可得到勇者之剑。

POINT2:

マディノ城被占领后，实力强得超乎想象的艾尔托沙会率部下前来阻截，我军应布好阵势，以静制动。待其到来先杀出一条血路，令拉格西丝走到艾尔托沙身前，劝其离去。



◀ 格拉西丝说服艾尔托沙后可得到大地之剑。

POINT3:

攻下シルペ-ル城后先不忙占领，让大部队在マディノ城北面聚集。



◀ シルベ-ル城被占领后，桥及敌增援都会出现，要尽快冲过去消灭敌人。

第三章 狮子王艾尔托沙

流程

マディノ城制压
シルベ-ル城制压
オ-ガヒル城制压

POINT4:

三位新同伴出现了，但所处位置却十分危险，地形效果在此时显得尤为重要，主力部队的强援应尽速前往会合。



◀狭窄地带正好可用来坚守以待援军，另外可派飞马骑士过去援助。

注：让迪奥站到塔下，可得到风之剑。

第四章 空中之舞

流程

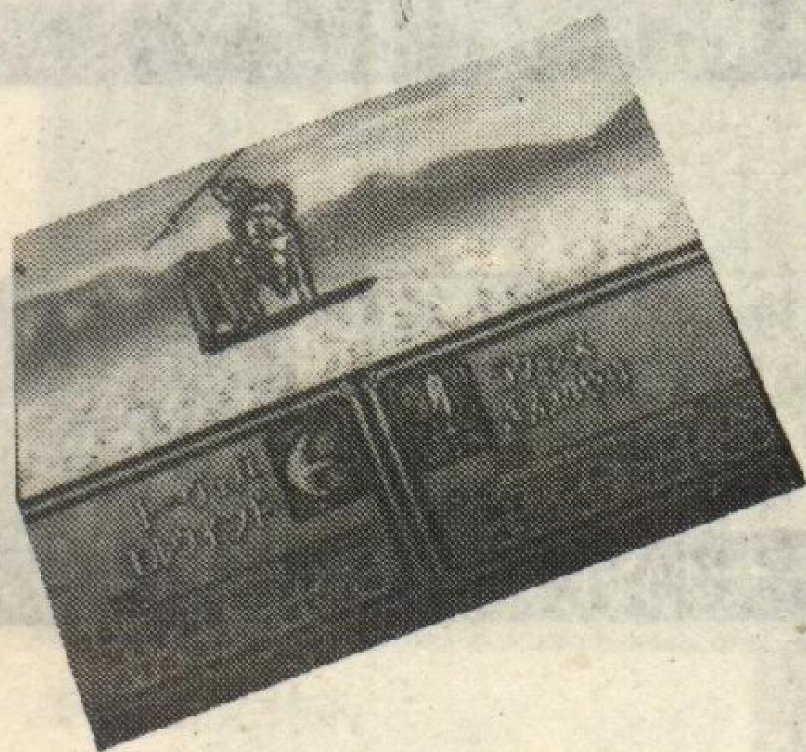
トーヴェ城制压

シレジア城制压

ザクソン城制压

POINT1:

本章的战场多为冰雪所覆盖且树木繁多，这样在行动方面就很成问题。战斗时应以骑兵为主力。而敌人有一多半是魔法师，所以让魔法防御力高的同伴站在前面是很重要的。



◀骑士在本章中会显得格外活跃。

POINT2:

占领トーヴェ城后，部队应分为两组，トーヴェ城方面以弓兵为主，对待飞行系的敌人；シレジア城方面则以飞马骑士和舞娘为最佳组合，前往解救村民。

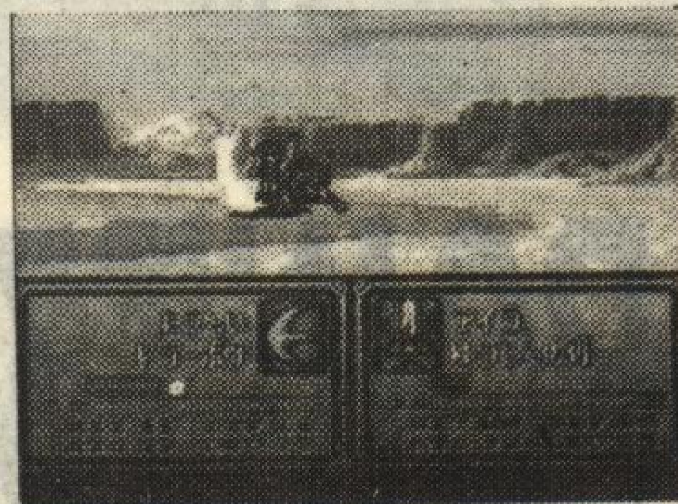
▶只要是能用弓的同伴就可趁机大捞经验值



▶图23：每救一名村民就可升一级。



POINT3:



▲以风卷残云之势将敌人一扫而光。

一旦占领シレジア城，ザクソン城就会派出大量持有凶狠武器的佣兵。所以最好是等我方部队在シレジア城附近集结完毕再行占城最为稳妥。

注：让雷文进入シレジア城可得到星级之风之魔法。

第五章 命运之门

流程

リユ—ベツク城解救

フィノ—ラ城制压

ヴェルトマ—城制压

バ—ハラ城制压

POINT1:

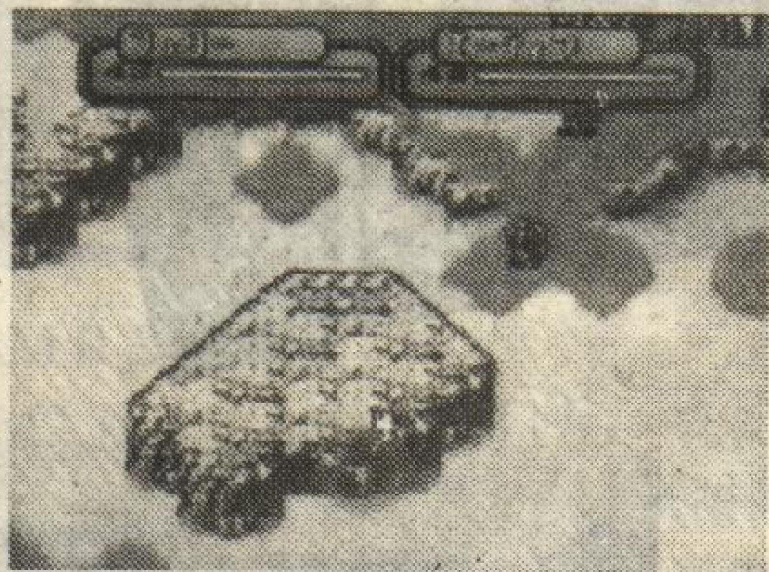
开始时本城是处于敌人的包围之中，在应付前后两方敌兵的同时，让辛格尔德王子尽快与其老父会合。

▶辛格尔德从老父手中得到残破的圣剑，需五万元才能修复。



POINT2:

フィノ-ラ城地处沙漠之中，巨岩上更有会使用10格范围攻击魔法的魔法师守护，所以攻城前应派飞马骑士将这些碍手的魔法师先行剪除。



◀令持有リグロ-の杖的司祭跟在飞马骑士的后面为其加血。

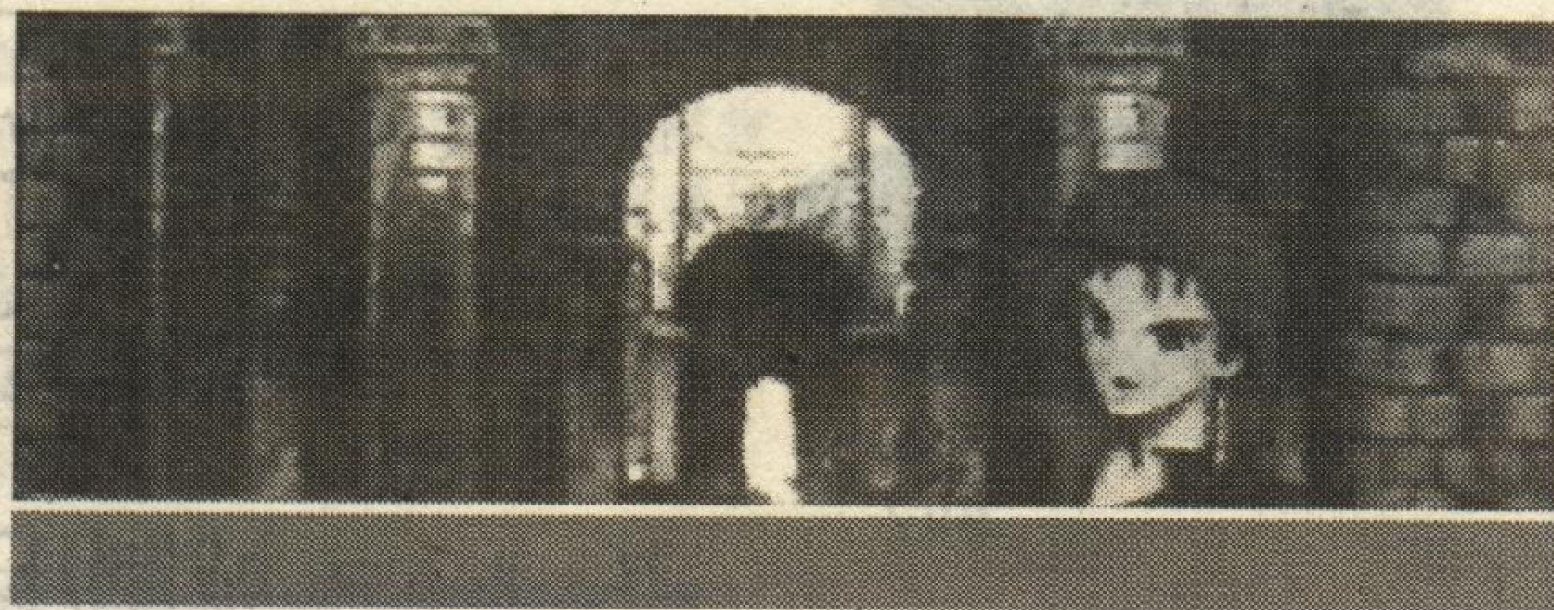
POINT3:

部队一旦进入沙漠下方的关口，ヴェルトマ-城的部队便会与レプト-ル的属下自相残杀，我军则退开坐收渔人之利，伺机将レプト-ル干掉即可。胜利来临，但等待辛格尔德的却是……



◀唯有辛格尔德的圣剑可以克制レプト-ル

与ヴェルトマ-城上的▼アイ-ダ对话，悲剧开始了。



含辛格尔德在内，共同作战的全部24位角色，各自持有独特的能力，这里便将他们各自的能力，以及在游戏中成为仲间的条件，还有转职的轨迹作一全面介绍!

成为同伴的条件		
姓名	肖像	介绍 / 转职前→转职后	可否持有星级武器

作为主角当然从最初便会出场(序章)

辛格尔德 シグルド



一出场等级与能力便很高，成长率也很理想，所以在序盘很容易打倒敌人，要控制他的经验值，分一些给同伴。

皇骑士(无法转职)



与西格尔多一起的初期成员(序章)

诺依斯 ノイツシュ



有必杀技能力，守备力也很高，但素早等数值低下，要为他配上能提升速度的饰品才可以体现其价值。

突击骑士→骑士长

与西格尔多一起的初期成员(序章)

阿力克 アレク



从序盘战斗力量便不太强的角色，应尽早配备较强力的武器，因为防御力较低，要小心使用。

突击骑士→骑士长

与西格尔多一起的初期成员(序章)

亚丹 アーダン



为弥补速度慢的缺点，要装备速度之环等用品。转职后可以使用丰富的武器，并有着可靠的防御力。

重铠战士→将军

自军第2回合时登场(序章)

雷克斯 レックス



是在同样的战斗中会取得2倍于他人经验值的角色。但成长时的数值并非很理想，因此要尽快提升等级。

斧骑士→大骑士

自军第2回合时登场(序章)

西瑟斯 アゼル



速度快，而且能用连续火炎魔法攻击。转职后移动力增加，会是很好用的角色。有培养价值。

魔法师→魔法骑士

自军第3回合时登场(序章)

乔安 キュアン



除非用会心一击否则通常会很遗憾地失败，要有艾丝琳在旁才能发挥价值。而成长率并不高，不像主角级人物。

圣骑士(无法转职)



自军第3回合时登场(序章)

艾丝琳 エスリン



登场时没有什么战斗力，但转职后一跃成为军中的主力。因此要努力使她尽快转职才好。

修女→骑士长

自军第3回合时登场(序章)

菲恩 フィン



最初是较弱的角色，与乔安对话后会一定程度地变强，若持有勇者之枪，可以成为对敌方剑士有威胁的战士。

枪骑士一圣骑士

英培(ユングヴィ)城被攻陷(序章)

米迪尔 ミデェール



成长率低，因此并不能成长为很强的角色，转职后也一样，但若有骑士护卫，可以发挥间接攻击的优势。

弓骑士一弩骑士

自军的第2回合登场(1章)

亚帝 エーディン



一直都是司祭，无法在最前线战斗，但亦要尽快转职，发挥更大的回复作用。

司祭一大司祭

自军的第2回合登场(1章)

迪奥 デュー



可以获得大量金钱的人，提升一段能力后会变得很有用，在后半段战斗中配上合适的武器便会十分强。

盗贼一盗贼战士

占领基诺亚(ジュノア)城后由辛格尔德说服(1章)

艾拉 アイラ



连续攻击能力在自军中最强，转职后会增加更多的特技，但防御力低，因此在前线时要注意。

剑士一剑豪

由亚蒂说服(1章)

扎姆卡 ジャムカ



登场时有接近无敌的强度，但成长率低，要为他配上有效的武器，可以给重装甲对手以重创。

弩战士一狙击手

让辛格尔德通过精灵之森的中央(1章)

蒂娅多拉 ディアドラ



奥拉系魔法虽强，但实战时并不能有效发挥作用，在军中时间较短，也不能转职，没必要使用的角色?

巫术师(无法转职)

在斗技场用弓以外的武器连胜7人(2章)

霍林 ホリン



因为职段的关系，令人感到比艾拉要弱，防御力也有相当的程度，在重装兵对手面前要抢先攻击。

佣兵一勇者

与辛格尔德交谈(2章)

拉格西丝 ラケシス



公主时代颇难使用，但转职后便大不相同，要经常放在前线，有效发挥其特技。

公主一骑士统帅

占领海拉菌(ハイルイン)城后在自军的回合登场(2章)

雷文 レヴィン



魔力、技巧、素早的成长率都很高，转职后若持有フオルセティ星级的风魔法书更可拥有随时使用会心一击的能力。

翼战士一圣战士

★

海拉茵(ハイルイン)城占领后在自军的回合登场(2章)

西尔维娅 シルヴィア



参加战斗只是不断地跳舞再跳舞，本作中她的舞蹈，是可以让相临的4个单位同时再动的。

跳舞娘(无法转职)

由所持金钱超过一万的角色说服(2章)

拜欧沃夫 ベオウルフ



防御力的成长率低，因此不宜在前线作战，装备的剑也无法充分发挥，要配备特攻武器才可以出战。

自由骑士一将官

由雷文说服(2章)

菲莉 フュリー



自军中唯一的飞行单位而必然十分活跃，因此要重点培养，若装备上生命之腕轮便可放心地单独行动了。

飞马骑士一飞鹰骑士

占领西尔贝鲁(シルベール)城之后自军回合时登场(3章)

布里其德 ブリギッド



能力较差，特技也很弱，不要轻易地行动，作为后援型角色较合适。

狙击手(无法转职)

★

占领西尔贝鲁(シルブール)城后自军回合时登场(3章)

库劳多 クロド



持有非常贵重的魔杖，回复能力达到顶级，而战斗力也有一定水平。

大司祭(无法转职)

★

占领西尔贝鲁城后自军回合时登场(3章)

迪尔蒂 ティルテュ



最初出场是无法战斗的，要经充分的锻炼来加强，转职后使用剑，而魔法仍是重要的。

雷魔法师一魔法剑士

武器與魔法書

武器之间，魔法之间都有着相互克制的关系，所以每个人最好能装备两种以上的武器或魔法书，以便有效应付所出现的不同属性的敌人。选择武器时，首先要确认该人的能力值，合理配给。使用武器时，则要仔细分析双方的各方面数值，尽量使己方处于主动地位。此外，武器与魔法书有使用次数的限制，积极修复是很重要的。

表一

名称	耐久度	武器LV	命中	威力	射程	重量	说明
てつの剣	50	剣C	80	6	1～1	3	最初使用的剑，对斧系强，对枪系弱
はがねの剣	50	剣B	80	10	1～1	3	威力较低，属于过渡性的武器
ぎんの剣	50	剣A	80	14	1～1	3	剑系武器中的佼佼者
てつの大剣	50	剣A	60	12	1～1	6	威力虽高但命中却低，而且过重
はがねの大剣	50	剣A	60	16	1～1	6	威力居然比ぎんの剣还高，可惜命中低
ぎんの大剣	50	剣A	60	20	1～1	6	号称最强之剑
いのりの剣	50	剣C	70	12	1～1	3	女性专用
とうぞくの剣	50	剣C	50	3	1～1	2	攻击同时可盗取对方的金钱
ゆうしゃの剣	50	剣B	100	12	1～1	3	可二次攻击
ほそみの剣	50	剣C	90	8	1～1	1	威力要高于铁剑，而且命中值高
だいちの剣	10	剣C	70	12	1～1	5	吸血剑，将消耗对方的HP补给自己
いかずちの剣	50	剣C	70	12	1～1	5	带有雷之魔法效果，可间接攻击
ひかりの剣	50	剣C	70	12	1～1	5	间接攻击并附有魔法之剑
ざんてつの剣	50	剣B	70	6	1～1	5	对重甲敌人有特效
つばめがえし	50	剣B	70	6	1～1	5	对飞马骑士及飞行敌人有特效
てつのやり	50	枪C	80	12	1～1	12	对剑系强，对斧系弱
てやり	50	枪C	60	12	1～2	18	可间接攻击的飞矛，但命中值低
はがねのやり	50	枪B	80	16	1～1	12	骑士专用枪
ぎんのやり	50	枪A	80	20	1～1	12	游戏序盘キユアン使用的强力武器
ナイトキラー	50	枪C	60	10	1～1	16	对骑士有特效
ゆうしゃのやり	50	枪B	80	15	1～1	12	可二次攻击
ほそみのやり	50	剣C	90	15	1～1	6	如此之轻，如同剑一般
ゲイボルグ	50	枪★	70	30	1～1	15	装备之后，力、技和守备力均+10
てつのおの	50	斧C	70	14	1～1	18	游戏序盘レツクス专用
はがねのおの	50	斧B	70	18	1～1	18	威力高但命中略低，而且重了些
ぎんのおの	50	斧A	70	22	1～1	18	威力强大，斧中之冠
てねの	50	斧C	50	10	1～1	20	可间接攻击，但命中低
てつのゆみ	50	弓C	70	10	1～2	8	对付马上及空中的敌人都有上佳的效果
はがねのゆみ	50	弓B	70	14	2～2	8	对飞行系敌人有特效
ぎんのゆみ	50	弓A	70	18	2～2	8	值得信赖的武器，即使对方是步兵也不畏惧
キラ-ボウ	50	弓C	100	14	2～2	3	必杀出现率极高，所以威力不容忽视
イチイバル	50	弓★	70	30	2～2	13	力与素早均+10，成功绝大
ファイァ-	50	火C	90	8	1～2	12	对风系敌人强，对雷系敌人弱
エルファイァ-	50	火B	80	14	1～2	12	强力的火魔法
サンダ-	50	雷C	90	8	1～2	7	对火系敌人强，对风系敌人弱
トロ-ソ	50	雷A	70	20	1～2	7	高级的雷系魔法
エルウインド	50	风B	80	14	1～2	2	对雷系敌人强，对火系敌人弱
オ-ラ	50	光A	80	20	1～2	20	光系魔法对火、雷、风系敌人均强

文：BLUE & KING

究極！無敵！！最強！！！



街头霸王 ZERO 2

完全出招攻略

攻击系必杀技

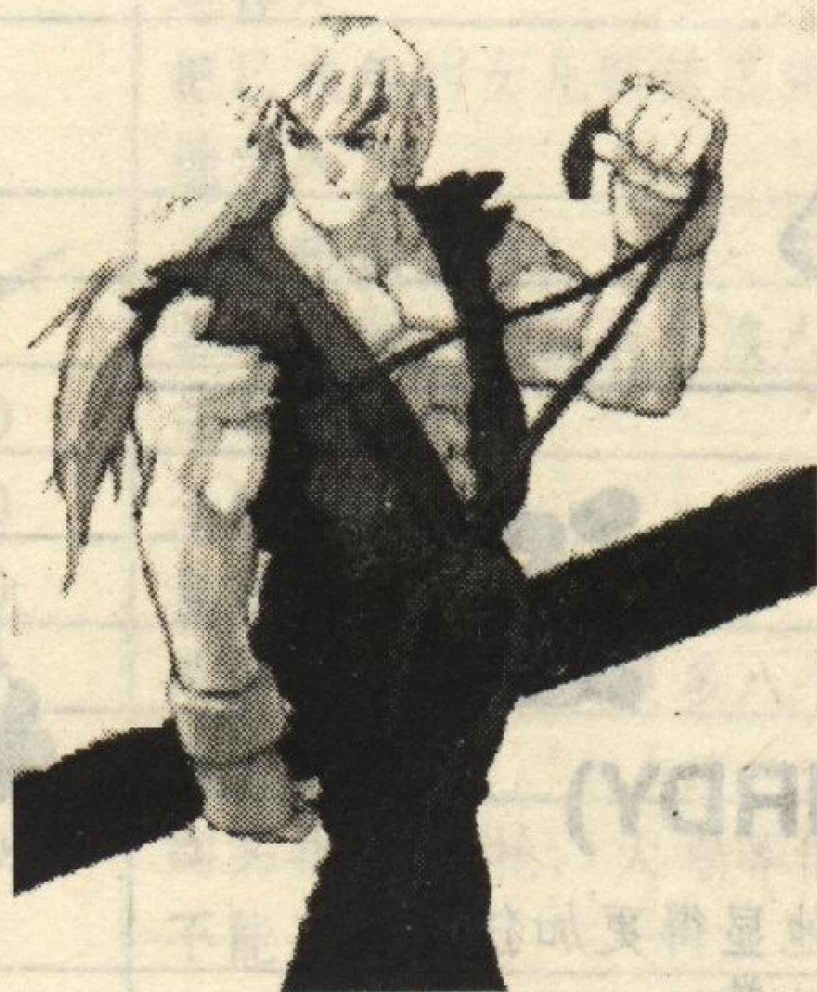
类型：对战ACT
机种：ARC
厂商：CAPCOM



隆 (RYU)

以真正的格斗家为目标努力的男子汉，没有太大变更，可以放心使用。

波动拳：↓↘→・拳
升龙拳：→↓↘・拳
龙卷旋风脚：↓↙←・脚
*真空波动拳：↓↘→↓↘→・拳（1~3）
*真空旋风脚：↓↙←↓↙←・脚(1~3)



肯 (KEN)

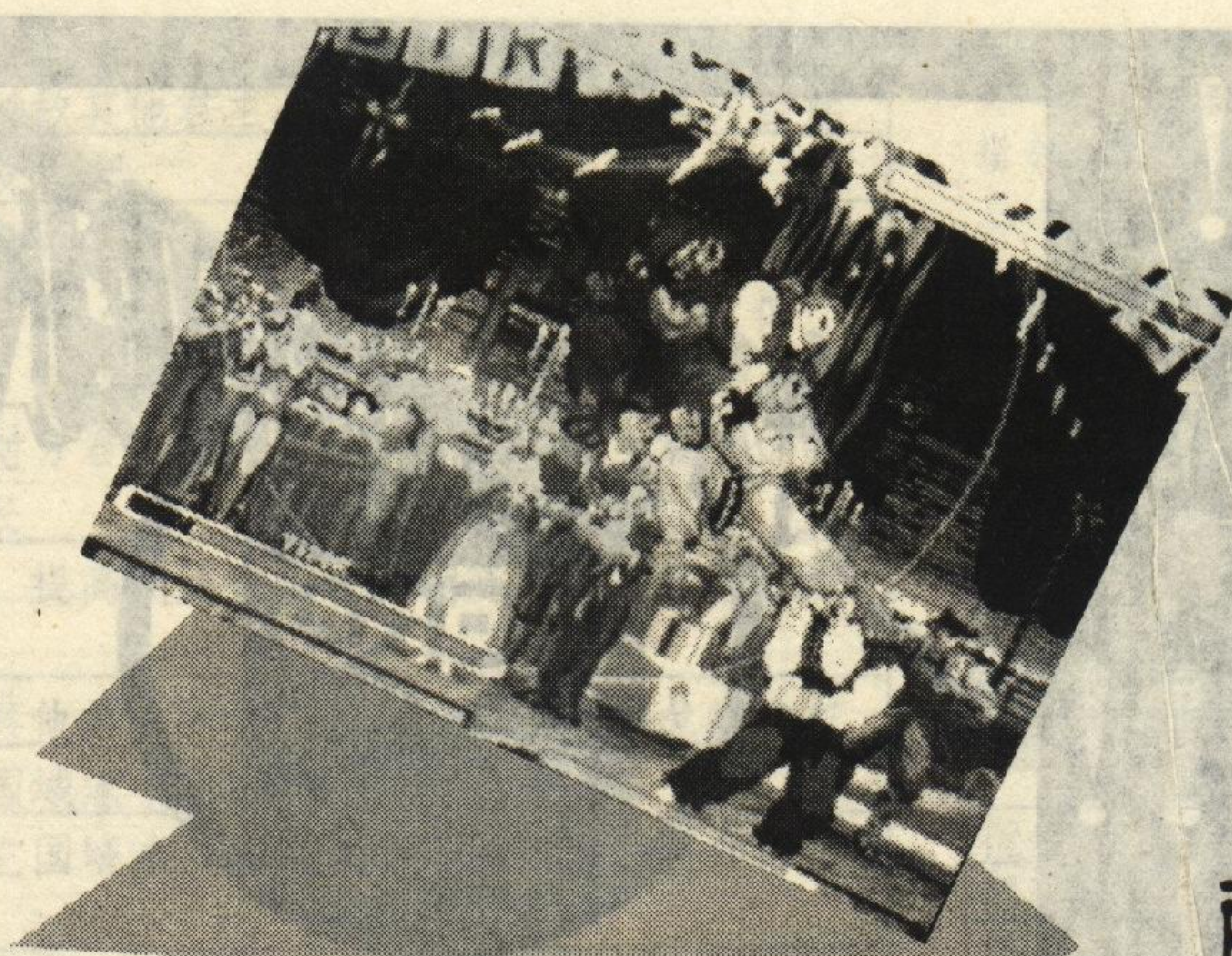
略为削减了他的强度，要靠灵活操作取胜。

波动拳：↓↘→・拳
升龙拳：→↓↘・拳
龙卷旋风脚：↓↙←・脚
*升龙裂破：↓↘→↓↘・拳（1~3）
*神龙拳：↓↘→↓↘・脚(1~3)

春丽

(CHUN-LI)





气功拳改成了操作系的技巧，总体的操作性有所上升。

百裂脚：脚连打
天升脚：↓（聚气）↑・脚
气功拳：←↙↓↘→・拳
旋圆蹴：→↘↓↙←・脚
* 千裂脚：←（聚气）→←→・脚(1~3)
* 霸山天升脚：↙（聚气）↙↗・脚(1~3)
* 气功掌：↓↘→↓↘→・拳(1~3)

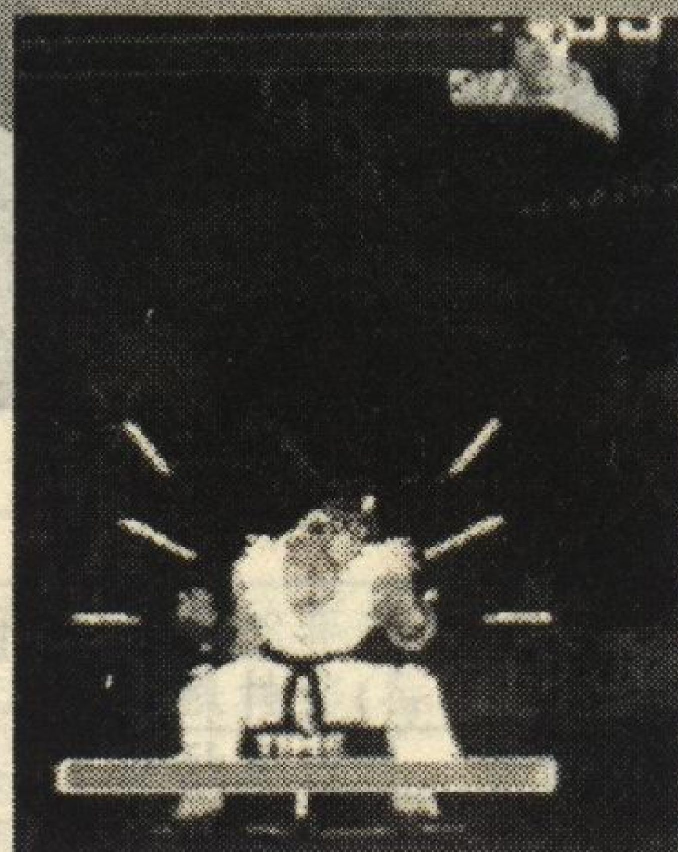


薩加特

(SAGAT)

没有大的变更点，技巧的破绽小，是很强的角色。

虎击拳：↓↘→・拳
虎膝破：→↓↘・脚
虎升拳：→↓↘・拳
* 虎加农：↓↘→↓↘→・拳(1~3)
* 虎烈杀：↓↘→↓↘・脚(1~3)
* 虎裂脚；↓↙←↓↙←・脚(1~3)





阿頓

(ADON)

出招的指令有所变更，除此之外几乎与过去相同。

猛虎踢：↓↘→・脚
猛虎脚：→↓↘・脚
猛虎袭：→↘↓↙←・脚
* 猛虎爆击：↓↘→↓↘→・脚(1~3)
* 猛虎爆拳：↓↘→↓↘・拳(1~3)之后拳连打



凱

(GUY)

追加了新技崩山斗，并作了多方面强化，以顶点为目标发进。

武神流空落：↓↘→・拳・拳
武神旋风脚：↓↙←・脚
疾驱：↓↘→・脚・脚
崩山斗：↓↙←・拳
* 武神刚雷脚：↓↘→↓↘・脚(1~3)
* 武神八双拳：↓↘→↓↘・拳(1~3)・拳



伯 迪

(BIRDY)

追加了新的投技，使他显得更加狂暴！

头锤：←（聚气）→・拳
头撞：2个以上的拳或脚键按住聚气再放开
绞杀投：摇杆360° ・拳
伯迪投：摇杆360° ・脚
* 伯迪自我流：←（聚气）→←→・拳(1~3)
* 伯迪碎裂击：↓↘→↓↘・拳或脚(1~3)

索多姆

(SODOM)



增加了当身技鬼风抓，令可用性提高了不少。
鬼影切：↓↘→·拳
鬼破弹：摇杆360°·拳
鬼炎杀：摇杆360°·脚
鬼风爪：→↓↘·脚
*鬼影斩：↓↘→↓↘→·拳(1~3)
*鬼影投：摇杆720°·拳(1~3)





纳 什

(NASH)

弱脚刀是无法空中防御的，因此他的强大更加完美。
音波手刀：←（聚气）→·拳
空翻脚刀：↓（聚气）↑·脚
*音波连刀：←（聚气）→←→·拳(1~3)
*火炎连脚：←（聚气）→←→·脚(1~3)
*连环脚刀：↙（聚气）↘↙↗·脚(1~3)

贝 加

(VEGA)



没有太大变更点，总之仍是作为游戏者不易使用的角色。
精神力光弹：←（聚气）→·拳
二段踢：←（聚气）→·脚
头顶踏：↓（聚气）↑·脚
天驱破灭：头踏后·拳或↓（聚气）↑·拳
*精神爆击：←（聚气）→←→·拳(1~3)
*幻影踢：←（聚气）→←→·脚(1~3)

蘿 絲

(ROSE)

增加了新技灵光破，这次也是变强的角色。
灵光壁：↓↙←·拳
灵波动：←↙↓↘→·拳
灵空投：→↓↘·拳
灵光破：↓↘→·脚
*灵力飞弹：↓↙←↓↙←·拳(1~3)
*灵力空摔：↓↘→↓↘·拳(1~3)
*灵幻影：↓↘→↓↘·脚(1~3)

豪 鬼

(GOUKI)

略削减了他的力量，但仍然是很强的。
豪波动拳：↓↘→·拳
豪升龙拳：→↓↘·拳
龙卷斩空脚：↓↙←·脚
百鬼袭：↓↘→↑·拳
*灭杀豪波动：→↘↓↙←(X2)·拳(1~3)
*灭杀豪升龙：↓↘→↓↘·拳(1~3)
*天魔豪斩空：（空中）↓↘→↓↘→·拳(1~3)









丹 (DAN)

前作是很弱的角色，经过修炼之后仍然并不强。
我道拳：↓↘→·拳
晃龙拳：→↓↘·拳
断空脚：↓↙←·脚
*震空我道拳：↓↘→↓↘→·拳(1~3)
*晃龙烈火：↓↘→↓↘·脚(1~3)
*必胜无赖拳：↓↙←↓↙←·脚(1~3)



达尔锡 (DHALSIM)

来自SFII的新角色，以长长的手脚玩弄对手。
瑜珈火球：↓↘→·拳
瑜珈火炎：→↘↓↙←·拳
瑜珈烈焰：→↘↓↙←·脚
瑜珈转移：→↓↘·拳（或脚）X3
*瑜珈地狱火：↓↘→↓↘→·拳(1~3)
*瑜珈火光弹：↓↘→↓↘·脚(1~3)





元 (GEN)

来自SFI代的新角色，若同时按下三个拳或脚可以切换流派。
暗杀拳·丧流（拳X3）
百连勾：拳连打
逆流：→↓↘·脚
*惨影：↓↘→↓↘→·拳(1~3)
*死点咒：↓↙←↓↙←·拳(1~3)
暗杀拳·忌流(脚X3)
蛇穿：←（聚气）→·拳
徨牙：↓（聚气）↑·脚
*蛇咬：↓↘→↓↘·脚(1~3)
*狂牙：（空中）↓↙←↓↙←·脚(1~3)



桑吉爾夫 (ZANGIEF)

来自SFII的新角色，这次也会陷入苦战吗？
双腕回旋：拳（或脚）X3
螺旋打桩：摇杆360°·拳
飞弹摔投：摇杆360°·脚
刚掌：→↓↘·拳
*终极爆弹投：摇杆720°·拳(1~3)
*俄罗斯真空投：↓↓→↓↓·脚(1~3)



樱花 (SAKURA)

唯一完全的新角色，是隆、肯类型的易使用的角色。
波动拳：↓↘→·拳
升樱拳：→↓↘·拳
春风脚：↓↙←·脚
*真空波动拳：↓↘→↓↘→·拳(1~3)
*乱樱：↓↘→↓↘·脚(1~3)
*春一番：↓↙←↓↙←·脚(1~3)



罗兰特 (ROLENT)

继索多姆之后，由“快打旋风”来到ZERRO的角色，有多种必杀技。
连续棍击：↓↘→·拳
追击踢打：→↓↘·脚·脚
长距离反击：拳X3(落地时)拳
连续搏击：↓↙←·拳·拳
死亡打击：↓↙←·脚·拳（或脚）
*死亡击破：↓↘→↓↘→·脚(1~3)
*主攻武器：↓↙←↓↙←·拳(1~3)

责任编辑:KING

SOUL EDGE 出招攻略

机种	厂商:NAMCO
街机	类型:3D对战

御剑平四郎

挂A
双挂AA
巴挂AAA
挂旋AA↓A
挂神乐AAB
执拂←A
胫旋↙A
拜B
拜卷BBA
拜摺BB
卷神乐BBAB
卷旋BBA↓A
风穴→B
执掠←B
空神乐→→B
蹴K
横蹴↘K
弹刺←K
弹割←KB
稻穗卷↓K
稻穗刈↓KB
胧神乐A+B
炎吠→→A+B
差踏↓↘→
风穴↓↘→B
滑炎雪DASH中按K
杀时雨A+G
离是藤B+G
神伐敌人背后A+G
八挂镐←A+G
六道捌←A+G
畦缝↘B(对手摔倒时使用)
超必乐:
三途渡A+B+K←↙↓↘→B+K

成美那

刀击A
连牙击AA
连牙疾风刃AAA
连牙疾风脚AAAK
连牙地扫脚AAA↓K
连牙扬风刃AAB
连牙转脚AAK
刀柄连击A→A
背转柄击A→AA
背转柄击蹴A→AAK
背转柄击扫蹴A→AA↓K
连柄击→A
柄击蹴→AK
缠丝斩击↘A
断击B
断袭刃BB
背转断袭刃BBB
潜牙断袭刃BB↓A
断击蹴BK
烈缠丝BA
灭缠丝B↓A
尖击→B
连尖击→BB
尖缠丝→BA
潜牙连尖击→B↓A
进断击←B
断击伐采仪←B↓A+B
扬击↓B
侧面蹴K
腹突蹴↘K
钩爪蹴←K
滑面蹴↘K
回天蹴→→K
回天跳蹴→→KK
回天跳击蹴→→KKK
潜身蹴DASH中按K

▼华丽的剑技令人眼花缭乱



▲美丽的背景，可算是3D对战游戏是之最了。

旋阵粉碎仪A+B
旋烈缠丝A+B→A
旋阵斩马击A+B→AB
重旋阵A+B→↘↓↙←B
圆舞刀蹴B+K
跳转腿A+G
柄首刈落B+G
脱肩倒(敌人背后)A+G
岩碎蹴↘K
成式扬身伐采仪↗A+B
超必杀技：成式奥义连弹仪
A+B+K←←A+B

李龙



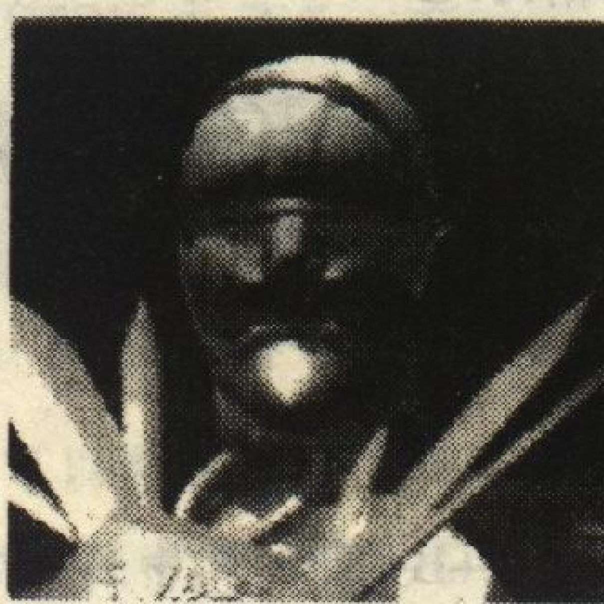
李龙
鳞打A
尖鳞AA
逆鳞AAA
扫鳞AA↓A
鳞风AAK
潜尾AA↓K
蹂踏AA↓KB
转牙AB
奔舞ABK
翻袭←A
伏爪↓A
焦热↓A↑B
牙击B
雷牙BB
炎牙BBB
转鳞BA
扬风BK
骑哭→B
双哭→BB
序车↘B
破车↘BB
急车↘BBB
磊落↙B
虚袭↙BA
激炮→→B
风蹴K
连风KK
砂尘K↓K
砂烟K↓A
空蹴↘K
疾风→→K
裂尾↓↘→B
转纱↓↙←
背针↓↙←B
爆针↓↙←B←B
闪灭A+B
轰沉A+G
捻缚B+G
超必杀技：绝招A+B+K
→↘↓↙←B





多纪

裂拔A
裂组AA
组讨伐AAA
断变AA↓K
乱破AB
组乱破ABK
烈诛AK
烈→A
苛烈→AB
迅烈→ABB
惨烈→ABBB
忍莺↙A
逆手返→→A
断拔B
断组BB
组征伐BBB
裂变BBA
组诛伐BBAK
十字BA
十字组BAK
十字架BA→K
忍十字BA↓K
断诛BK
铁驱→→B
诛K
连诛KK
三连诛KKK
水面诛KK↓K
诛灭KKA
疾杀↘K
疾空杀↘KK
疾空灭杀↘KKK
天诛→K
喝诛←K
潜针诛↓K
击诛↓KK
魔蝎破→→K
风车↓↘→
疾风车↓↘→B
龙卷车↓↘→BK
镰尾↓↘→K
暗抚:蹲下至站立途中按B
暗缚:蹲下至站立途中按
BB
砾割:蹲下至站立途中按K
滑诛:DASH中按K
地旋诛:A+K
裹天诛:B+K(背向敌方)
小竹火宙:→→A+B
卒塔婆返:A+G
送火B+G
钓瓶落(敌方背后)A+G
崖渡:↓↙←B+G
魔灼蹴←A+G
雾小竹火↘K
封魔龙炎剑→↘↓↙←B
超必杀技：封魔百鬼斩
A+B+K↓↑B+KA+B



胡鲁度

SIDE CLAW: A
SCISSOR CLAW: AA
EXTATIC DANCE: AAB
MVTE SCRATCH: AB
MVTE SLASH: ABA
TRICK NAIL: A↓B
SIDE CLAWKICK: AK
STEP CLAW: →A
BLIND BLADE: ↘A
BLIND CLAW: ←A
BLIND SPIN: ←AA
RAT CHASE: ↓A
RAT CHASE: ↓AA
RAT CHASE: ↓AAA
RAT CHASE KICK: ↓AAAK
RAT CHASE KICK: ↓AK
STVNPED SCRATCH: B
STVNPED SCRATCH: BB
STUNPED SHREDDER: BBBBB
BLADE: →B
STOMACHSLICER:↘B
HELL CHOP: ←B
EXSTACY: ←B
MORE EXSTACY: ↓BB
EDMON ELBOW: →→B
KICK:K
HICH KICK: ↓K
MIDDLE KICK: ↓K
PLAYING MANTLS: A+B

GALLOTINE SCISSORS: ←A+B
PLAYING CANCER: ↓A+B
GATE OPENER→→A+B
GATE PLAYER→→A+BK
INSANE FLAP→→A+B+G
INSANE TRAP→→A+B+GK
DEATH ROSE A+K(背向对方)
ROLLING CRAZY: A+G
SPINNING VMBRELLA: A+G

SENTIPED NIGHTMARE: B+G
BLOODRILL↓↘→B+G
BLINGTURN↓↙←
超必杀技: THE GEAR OF MADNESS A+B+K↑↓ A+BA+B+K

斯菲德·斯德奥芬



SMASH:A
DOUBLE SMASH:AA
SLASH CROSS:AAB
SLASH GROUNDER:A↓A
QUICK SPINSLASH: →A
BACK SPINSLASH: ←A
SWORD BUSTER:B
HELMDIUIDER:BB
ARMOUR BREAKER:BBB
BREAK KICK:BBK
BUSTER GROUNDER:BBB
BREAK KICK:BBK
BUSTER GROUNDER:B↓A
BUSTER SPINKICK:BK
PIECING:↘B
HEADBAT: ←B

DOUBLEHEAD BAT:←BA
TRIPLE HEADBAT: ←BAB
THRUST:↓B
FATAL DIVE←←BB
DROP KICK:A+K
FLAYING EDGE: →→A+B
FLAPJACH (敌人背后)A+G、B+G
UPTOSS: ↓A+G
STONPING:↘ KKKK
EARTH DIVIDE: ↓↘ →B
超必杀技:
STRULUM ANGRIEF:
A+B+K→↓↘B+KA+B+K



苏菲亚·雅历山大

SLIDE BLADE: A
SLIDE FLOW: AA
SLIDE STREAM: AAA
SLIDE STREAM VNDER: AA↓A
SLID KICK: AAAK
SLIDUNDERKICK: AA↓K
STARDUST SPLASH: BBB
SPLASH SHIELD ATACK: BBAB
KICK: K
KICK DUO: KK
PARSIAN KICK: KK↓K
ANGELKICK: KK↓K→K

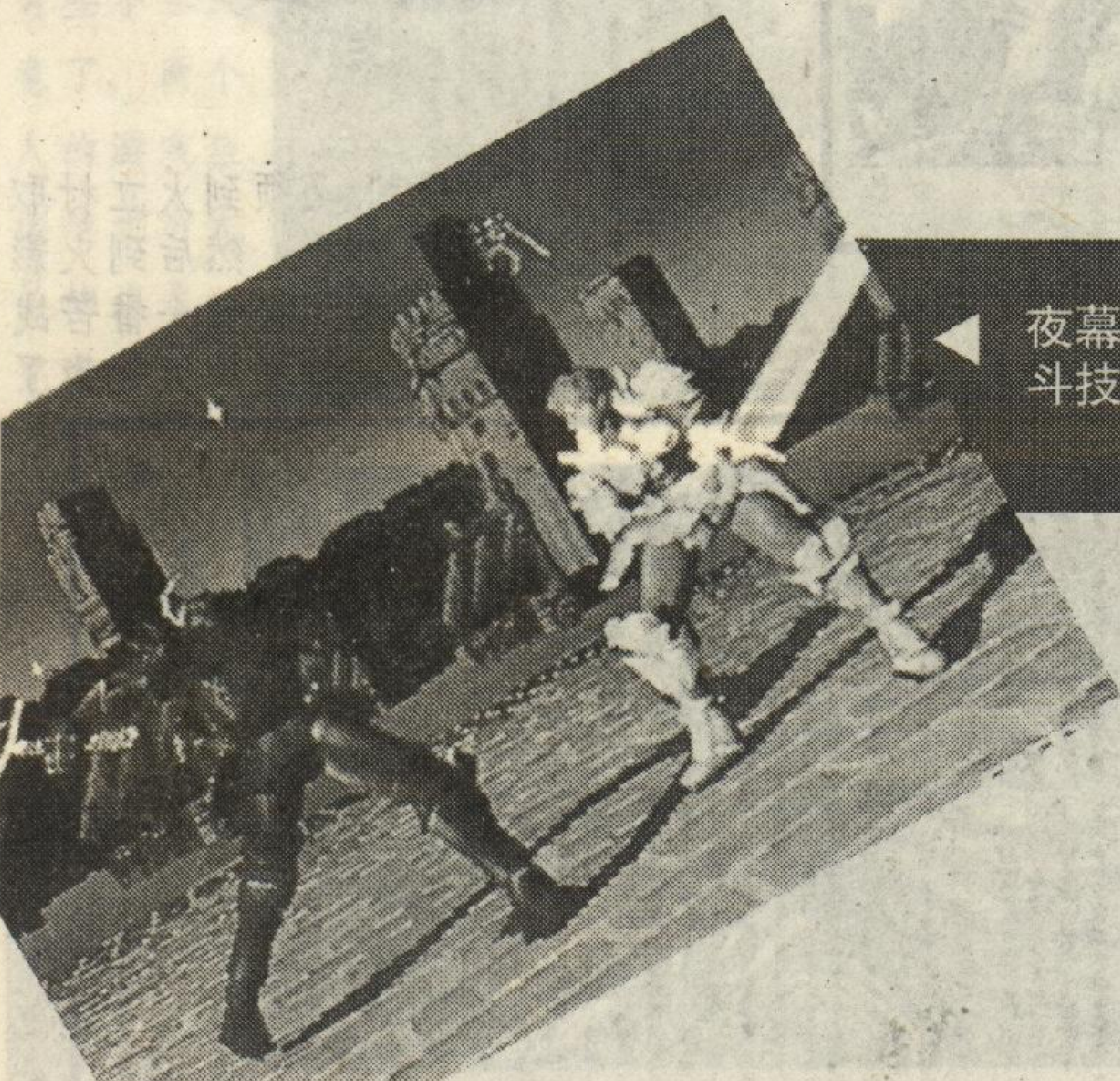
ANGEL SOMER:↗KK
ANGEL STEP: ↓↘ →
ANGEL STRIKE: ↓↘ →B
HOLYSTEP: →↓↘
LIGHT BRINGER→↓↘B
TONARDOHIGH : A+K
SELEEPLNG KICK: A+G
HOLY CRACKER: B+G
超必杀技:
PRE DES FORTEUS:
A+B+K↓↘→A+G



洛克

BREEZE AXE:A
GAIL AXE:AA
TYPHOON AXE:AAA
SWING CANNON:AB
SPINNING AXE KICK:AK
GRIPSHOT: →A
GRIP STROKE:→AA
TONARDO AXE:→AAA
STROKE CANNON:→AAB
CYCLONE AXE: ↙A
AXE SWING:→→A
TONARDO SPARK:→→AB
ROCK SPLIT:B
ROCK CRASHER:BBB
ROCK SHOT:BA
AXE VULCAN: ↘B
BEARFANG:←B
GRAVITYAXE: →→B
ROCK HIGHKICK:K
ROCK MIDDLE KICK↘K
KICK UCLTEX: ↘KA
SWEEPKICK:↙K

SHOULDER TACKLE:→→K
SUNRISE AXE:蹲下AB
TIDALWAUE:←A+B
ROCK SLAM:A+G
LANYON DIVE:B+G
DEADFALL↓↙←B+G
DYNAMITE SLAM ↘A+G
KNEEL KICK↑K
超必杀技:
GROUND SLAM
VULTEX:A+B+K→↘↓←A+G



夜幕下的斗技场

责任编辑:付可

加入PLG系统的超大型RPG游戏



类型:	RPG
机种:	超级任天堂
厂商:	HUDSON
容量:	40M+PLG



天外魔境是哈德森公司系列作品的其中之一，一代二代与外传都是发售在PC-E上。当二代在日本发售时曾引起轰动。在国内却很少有人玩到。好不容易盼到发售在超任上的一ZERO。却又加上了一个PLG系统。


▲火熊国的圣兽


▲这就是天外魔境的世界


▶谜一样的人物赤丸

这次的攻略中，我主要介绍一下游戏的故事与流程。让大家了解一下天外魔境的魅力。

在遥远的地方，有一块叫日邦格的大陆，这块大陆由六个国家组成，火熊国、孔雀国、鹤国、龟国、犬神国和龙王国。而在龙王国的二个王子为了征夺王位，打开了封印着的地狱之门。

而在另一方，火熊国的少年火眼为了替爷爷报仇而踏上了旅程，首先火眼必须到火立村取得火之勇者的封号，然后到火影村打倒绝对零度。经过一番苦战终于战胜了绝对零度。但是为了


◀尼奇与其手下

打倒幕后真凶，火眼继续向龙王国前进。

出了火熊国来到孔雀国，在孔雀神社中解救了一个叫赤丸的人，从他口中得知孔雀国现在正在下红雨，为了让天气转晴就必须利用孔雀神殿中的孔雀明王船进入血战之塔。然而孔雀明王船的钥匙在孔雀山顶上雷仙人处的女正手中。

火眼来到孔雀山顶上的小庙时，里面空无一人，这时火眼使用赤丸给它的法宝叫出雷仙人。但是巫女却因仙人的恶作剧而逃跑了。战胜雷仙人之后，火眼四处寻找巫女，终于在平气仙人家中找了她。从巫女手中得到了孔雀之泪。马上赶到孔雀神殿，这时却多了一人把守把他打倒后，转生的昂加入队中，登上孔雀明王船，在空中进入了血战之塔。

▶孔雀国的圣兽



▼孔雀明王船启动了

▼在血战之塔与狂狱怒鬼展开搏斗

浴血奮戰在天外魔境



这座塔一共有4层，每层都有机关陷井。在最后一层打倒头目狂狱怒鬼。再回到孔雀神社，从神兽孔雀那里得到孔雀石。

火眼来到下一个国家鹤国。这个国家已经被这里的主宰者魔女沙拉变成了沙漠。

在酒村中，有个美术馆，里面有三尊石像，分别为火之一族的天神、美仙人及鹤见神社的机织女。为了让三人复活，火眼来到北方洞窟，从洞内得到复活之水。将水淋在三尊石像上，三个人复活了；天神亦加入队中。一行人前往沙拉所住的魔城。但是没



▶鹤国圣兽





谜之剑士!

◀美剑士天神









▶莎拉的变身前后





有鹤的羽衣是无法进入的，一行人又回到鹤见神社。拜托那里的机织女。她会帮你织一个



▲龟国的圣兽

鹤的羽衣。利用羽衣进入魔城战胜了魔女沙拉。

鹤国恢复正常，主角火眼一行人却又踏上了旅途。



统治着龟国的人是茱莉，她利用魔法使龟国陷入一片树海之中。在龟冈神社境内有座玄武城，在城中遇到三子公主，天神以前是住在这里的。火眼离开玄武城来到阿塔玛山村中。这里的人都很奇怪，每个人头上都顶着一棵小树。在这里得到情报之后，又来到青池村。这里的人因受魔法的袭击，都已变成了木头。看来如果不打败茱莉村民们是不会复原的了。



火眼很轻松地到达了怪树城，但是却上了茱莉的圈套，走进了茱莉的花园这是一个大迷宫，经过几朵大花的相互传





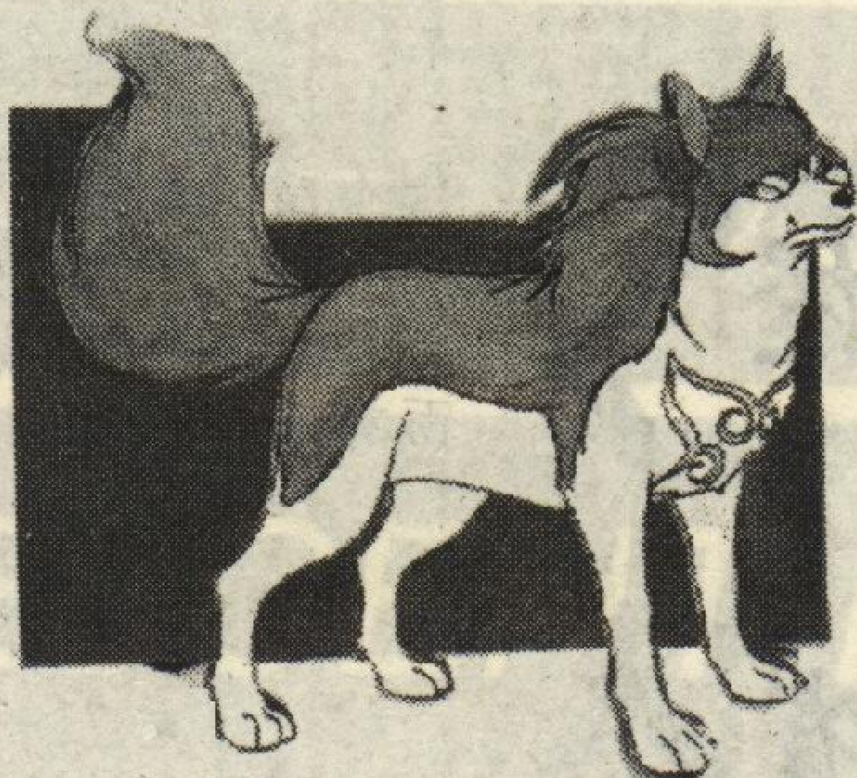
▲六百年前宿命的对决



递，终于走出了迷宫。进入城中，又碰到了陷井，这次是能将人抓住的植物。终于摆脱机关见到了茱莉，茱莉告诉火眼等人，她与天神在600年前有恩怨。说完后拿出一把魔笛吹奏起来，突然天神变成了女人。

大伙一拥而上战败了茱

接下来是要去犬神国了



莉，水姬从睡梦苏醒了，并且成为同伴，这时树海消失了。龟国恢复了正常。并且火眼取得了龟甲船，这样便可以到以前无法去的地方了。

接下来是要去犬神国了。

在犬神国中发现了金山，而吸引了许多前来此处准备发一

◀犬神国的圣兽



笔横财的淘金者。但是，在大家都有了钱之后，却只顾享乐再也不愿劳动了。此地统治者金银，利用赚的钱盖了一座黄金之城。

在犬神国的大虎镇稍做休息后，便前往金银所住的黄金

◀金银制造的超级招财猫III号

魔神启动了



城。但是黄金城是由巨大的招财猫III号把守的，火眼必须得到机械魔神才能将其打败。

火眼从仙人那获得了开启魔神的宝物。魔神被启动了，与招财猫III号对战时，玩家就像玩街霸一样，利用十字键搓出必杀招。例如↓↘→再按A是飞弹攻击等。



勢均力敵的戰斗

打倒招财猫，进入城中，绕过各种机关，终于见到金银，打倒他之后，通往最后的国度龙王国的通路被打开了。等待着火眼的是更艰巨的考验。

终于到达了最后的国家龙王国。位于犬神国和龙王国边界的地方是龙口村。这里的道具可以说是最贵最好的。经过龙口村之后，火眼等人到达了下一个龙眼村，在这里得到了许多珍贵的情报。再往前走便是龙耳村，火眼和同伴们在这里休息调整之后向龙王城进发。

为了打倒龙王城统治者，必须拥有可封印魔神的圣剑，但圣剑被尼奇扔在地狱里了。火眼为打开地狱门，用六颗神普之石将地狱门解放。不过进入地狱的时间只有五分钟，所以要尽快搜寻。

终于寻得圣剑，前往龙王城与尼奇对决，在交战中，尼奇丝毫无伤。原来必须将圣火附在圣剑之上才能发挥出无穷威力。

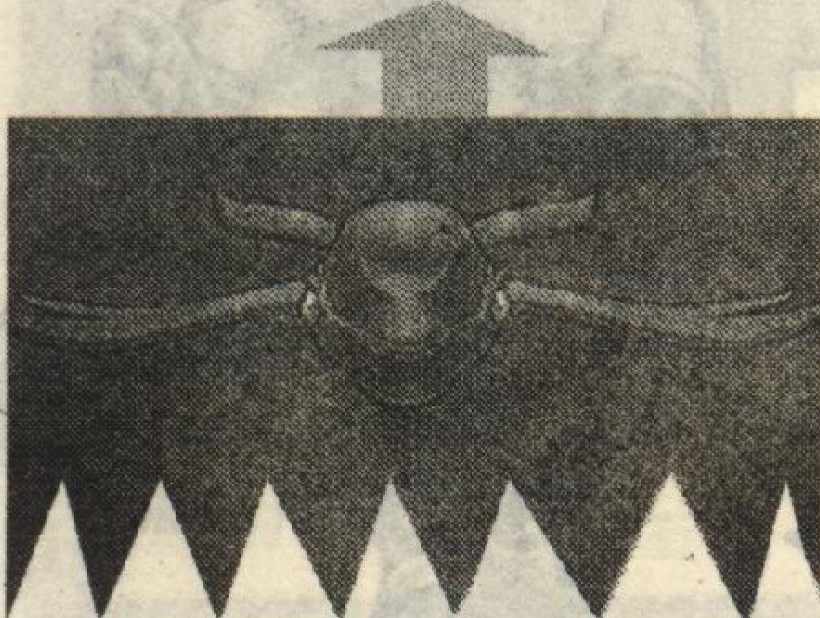
▼解开地狱之门的封印



为求得圣火，火眼乘坐着飞龙前往高天原。高天原就是日邦格大陆上面那块浮游城。那里是火眼祖先的居住地。也是火之一族的发源地。

在高天原又遇到了尼奇的地狱亲卫了，四人的实力相当强，又是一番苦战，战胜亲卫队之后，终于与圣火之神见到了面，并取得了圣火。

火眼再次闯入龙王城，与尼奇展开殊死搏斗。尼奇战败后，最终的敌人魔神亦从地狱门中复活了。



▲乘座飞龙飞向高天原

火眼能否战败魔神，再次将地狱门封印起来就要看玩家们的水平了。

故事到此也可告一段落，游戏中另外还有一些有趣的小情节向大家介绍一下。

游戏中主角昂会召唤魔兽：火炎象、电气鳗、风之隼、钢铁狮子、冷界蜘蛛。另外在火熊国可以以魔蛋来饲养出一个魔兽，跟据喂养道具的不同和时间的不同则可变成四种形态。

还有在美人洞内若将泉水的颜色全部变成桃色，那么在此居住的三个仙女就会出现。

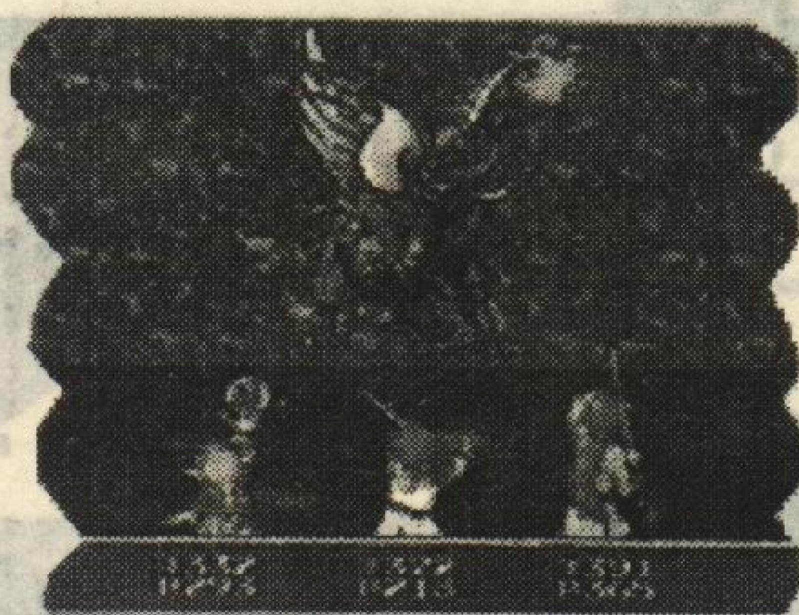
另外在犬神国的大虎镇有许多游乐设施和迷你游戏，在金山上所得的金子，可换金券，用金券又可换成贵重道具。

在游戏开头我曾提及PLG系统，有的朋友或许不了解，我向大家稍做介绍。

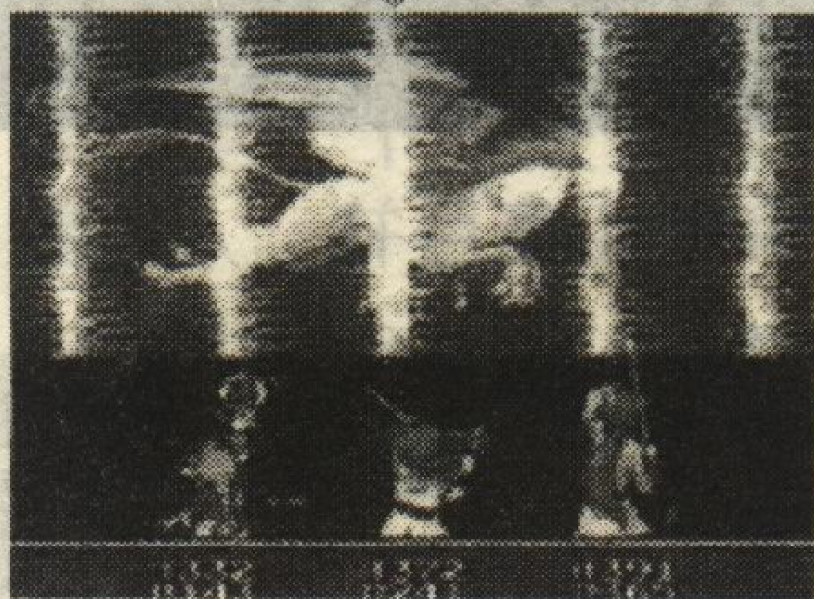
所谓PLG系统即是真实时间制，在游戏卡带中存有一块电池，游戏开始设定时间后就会象电子表一样走动，在游戏中，有许多小变化就与其有关，日本把许多节日做入游戏之中，打个简单的比方，如果你在圣诞节那一天玩这个游戏时，就会发现游戏中的村落和城中也在过圣诞节。这个设计相当新颖，可以说是日本游戏的头一份。

经过以上介绍，希望大家对此游戏有所了解，期望朋友们会喜欢这个特殊的游戏。

文:MASON



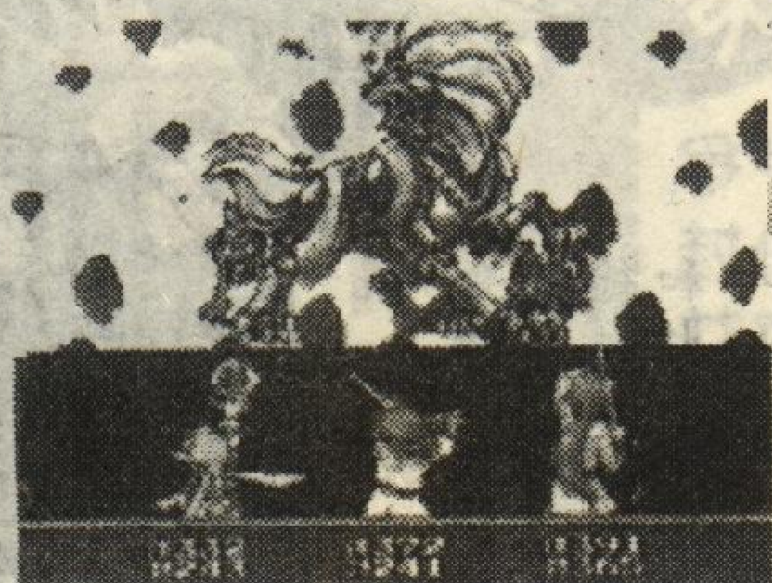
▲召唤兽火炎兽



▲风之隼

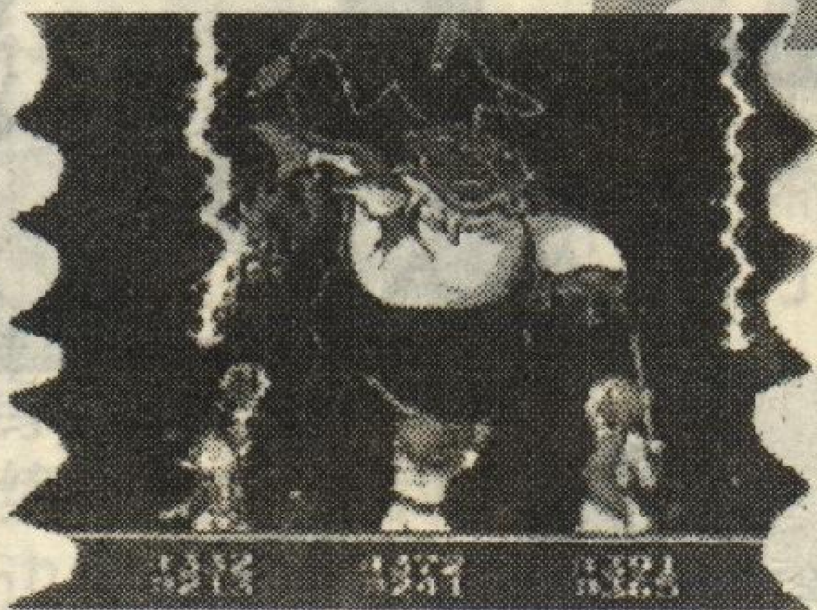


▲冷界蜘蛛



▲钢铁狮子

▼电气鳗





▲极乐蝶











大貝獣物語II

厂商HUDSON		
类型RPG	机种SFC	容量未定

哈德森公司所制作系列不仅以天外魔境成名，还有贝兽物语。继大贝兽物语后，又在超任上推出二代，容量画面剧情都有所提高。

今作与前作一样，故事发生在奇幻大陆夏鲁德拉德。

夏鲁德拉德是个被雾包围着的世界。很久以前被奥拉石封印住的怪物，黑暗大魔王华特巴杰所释放出来的邪恶之波动，将宇宙的侵略王盖普呼唤到这块大陆上，而引出了大贝兽一代中火贝之勇者，他再次打败华特巴杰后又封印了盖普，而盖普的飞船亦在天空中爆炸了。

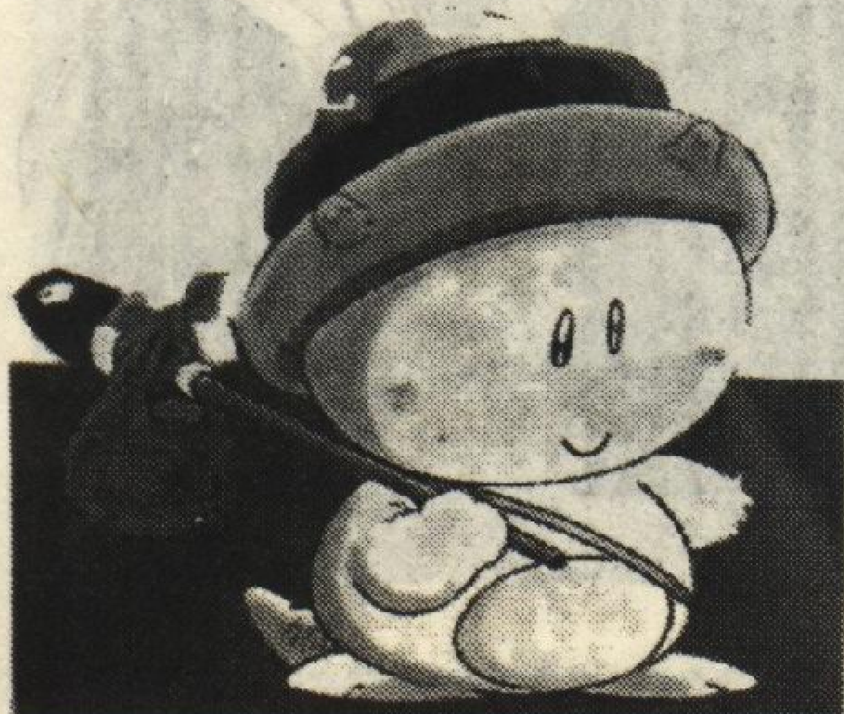
这次所要面对的敌人是黑暗魔导师达克。为了阻止达克与六魔将收集奥拉石，火贝勇者再次被召唤到夏德鲁拉德。

前作出场的三只贝兽库比库、巴布、波勇这回还会帮助火贝勇者。

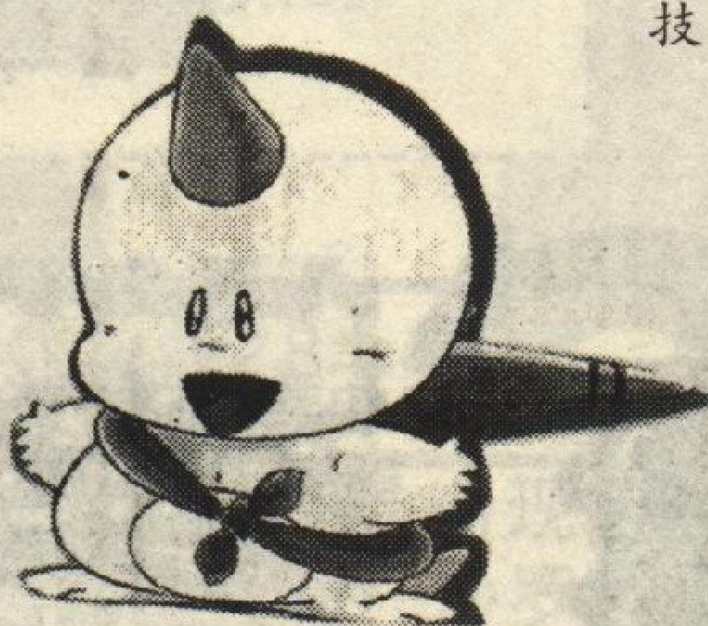
除了三只贝兽外还会有其它几个



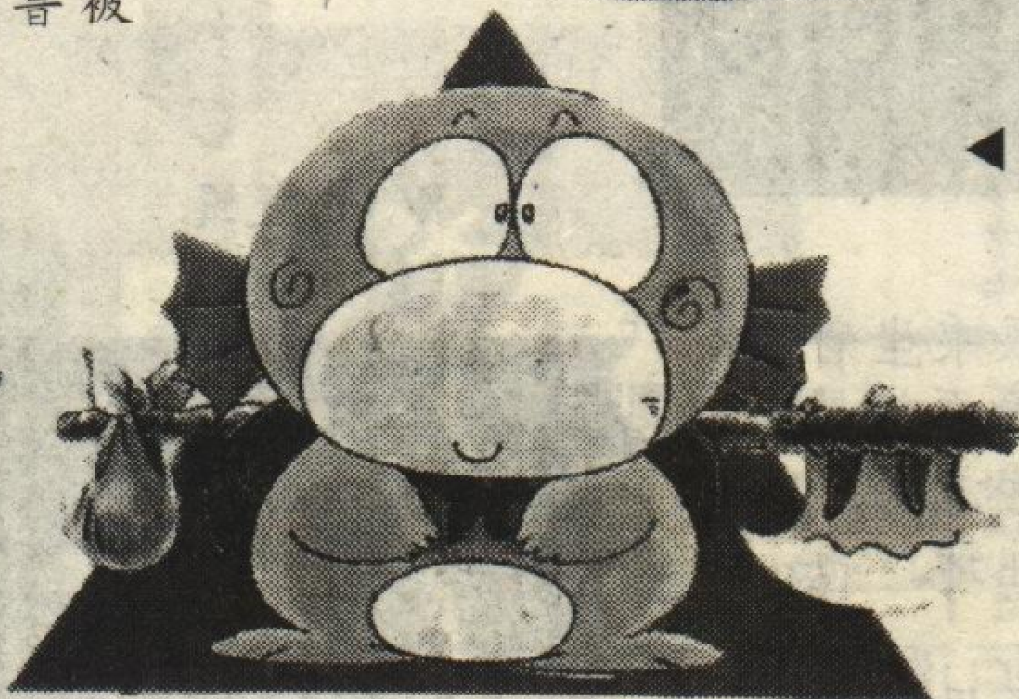
▶今回的主角火之勇者，被火之贝的力量召唤到夏鲁德拉鲁，拥有强力的剑技和火系魔法。



▲ 贝兽种族的库比库，性格懦弱，不擅长肉搏战而擅长回复魔法。



▼ 三个贝兽中的首领巴布，身体健壮，使用回旋镖进行全体攻击，擅长菌系魔法。



◀ 食量惊人贝兽波勇，是个我行我素的家伙，攻击力极高不擅长魔法攻击。



◀猫族的夏姆是个新角色，可以变身成为猫的女孩。



▶机器勇士，防御力出众，会使用各种机械武器。



兽人巴鲁德斯，充满正义感，是王宫骑士团的战士，单从外表看上去就是个实力极强的家伙。▶



◀葛兰加拉姆国公主，温柔善良，擅长各种魔法。



◀ 种族不明的迷之战士，拳法的攻击力极强，会使用多种绝技攻击。（看上去像日本的假面超人）。



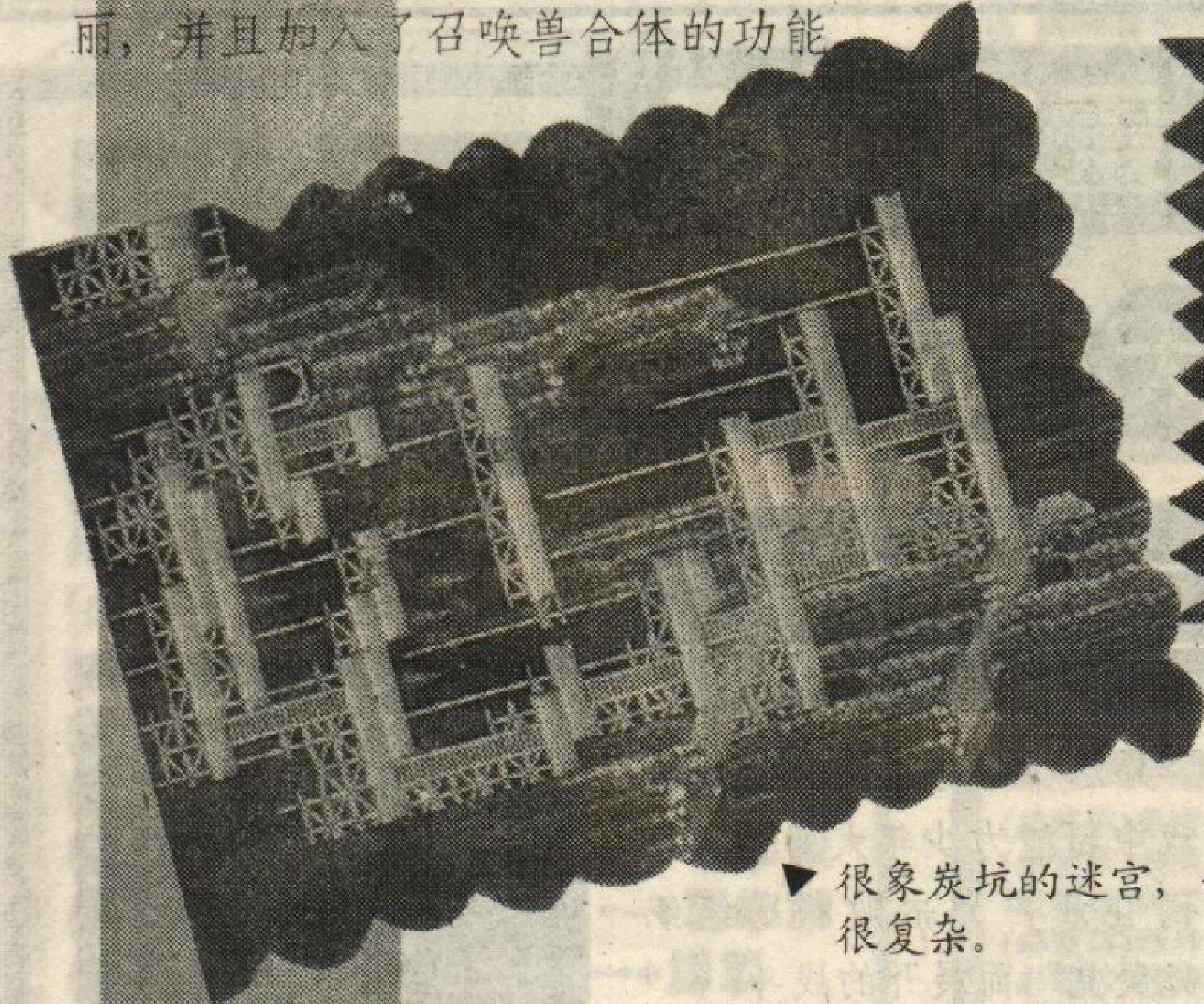
▲ 样子可笑的魔法壶，唯一会使用召唤魔法的人（人?）不要小看他哦。

同伴，上集出现的召唤师魔法壶也会出现，召唤兽也增多了，设计也更华丽，并且加入了召唤兽合体的功能。

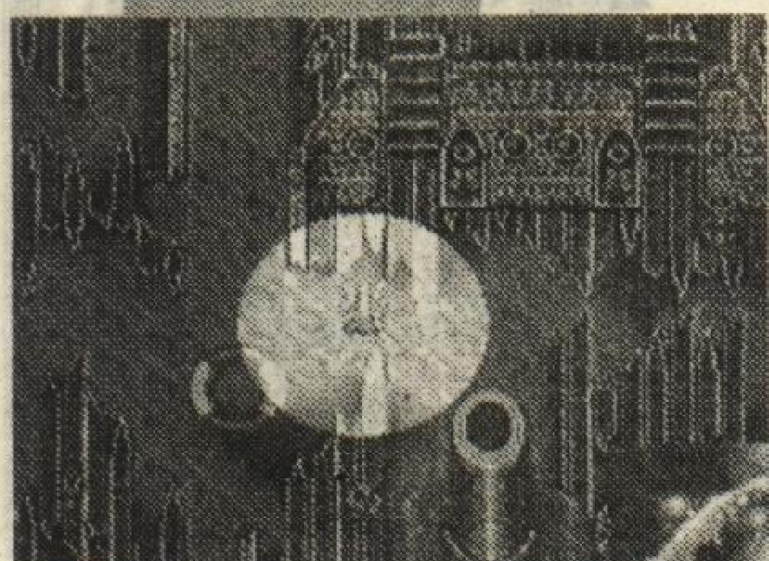
▼ 各式各样的迷宫正等你来挑战。

大贝兽物语Ⅱ中迷宫的设计最令人着迷，各种各样的迷宫给人设下许多谜题。

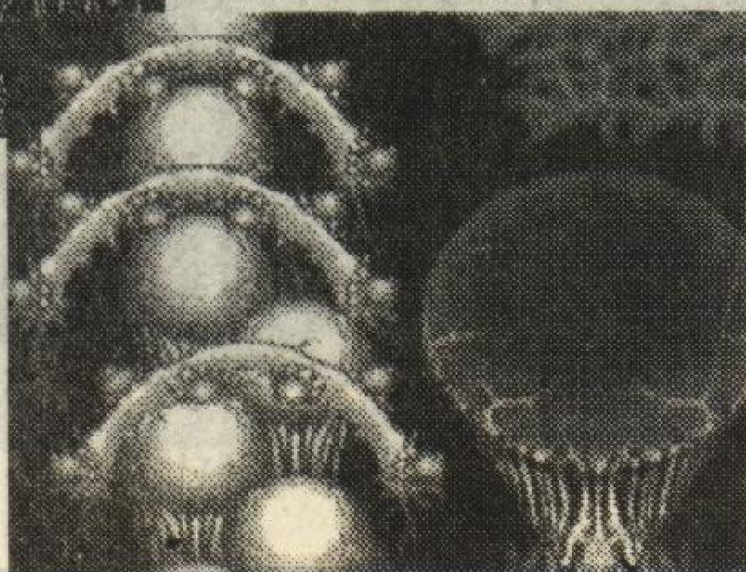
大贝兽二代中奥拉玉中到底稳藏着什么秘密呢?火贝勇者今回又会遇到什么困难呢?达克到底是不是最终首领呢?一系列谜题只有发售才会得到解达。让我们拭目以待这款魅力无穷的游戏。



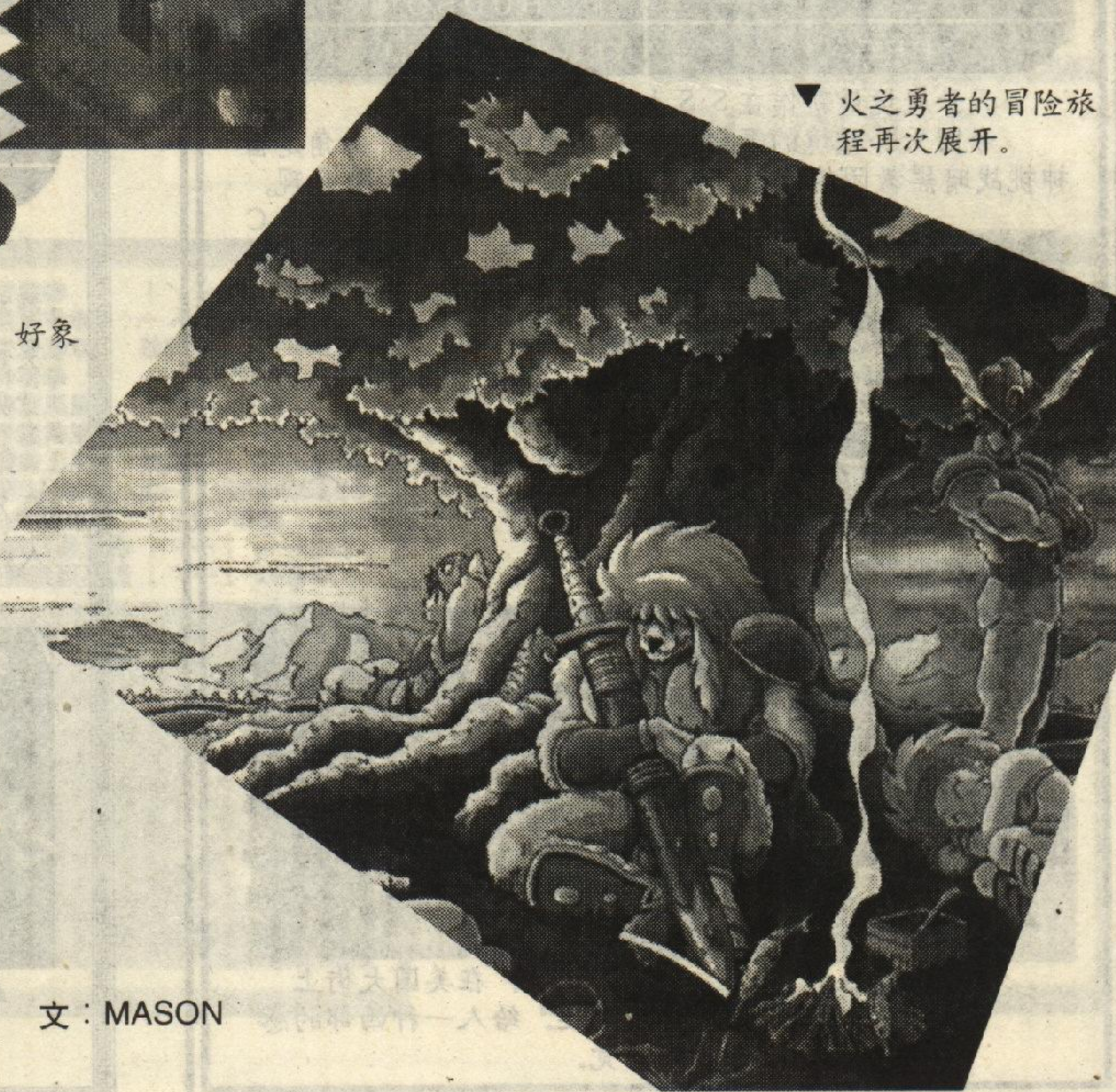
▼ 很象炭坑的迷宫，好象很复杂。



◀ 这会是迷宫的入口吗?火贝之勇者好象被吸了进去。



▶ 这也是迷宫想不到吧！样子很古怪。



▼ 火之勇者的冒险旅程再次展开。

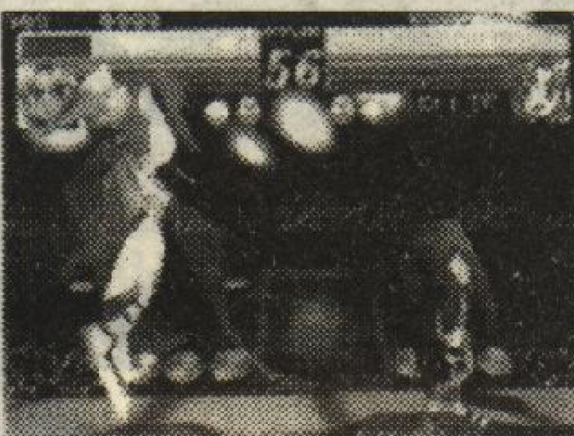
文：MASON

Q版斗神传

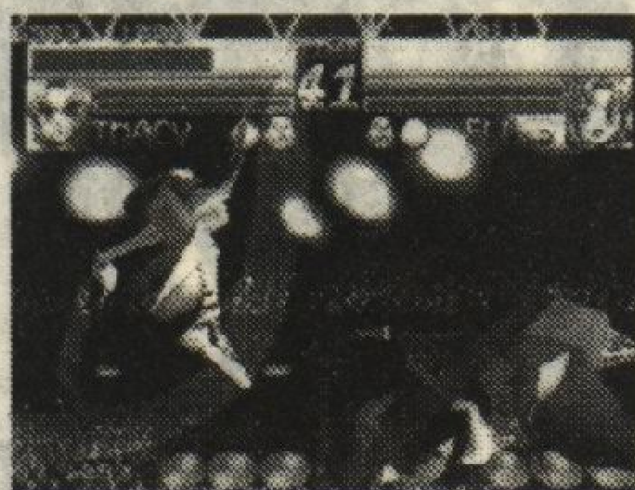
机种·PS
厂机·TAKARA
类型·ACT
媒体·CDIROM

对人战斗游戏 人物可笑

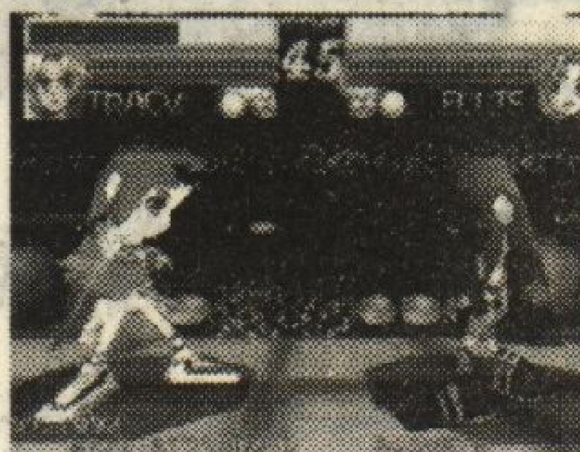
在索尼主机上发售的斗神传，尽人皆知，这次TAKARA又将斗神传“缩水”作成Q版对战并增加了新人和新系统，是个令人发笑的3D对战游戏。Q版斗神传好象是在学Q版VR战士，不知会不会有好的效果，但是总给人一种没有新意的印象。



▶游戏依然是3D立体可以来回旋转令人眼花缭乱。



▲游戏中增加了新系统，必杀技合成。就是在必杀途中再搓下一个必杀可以连续使出。



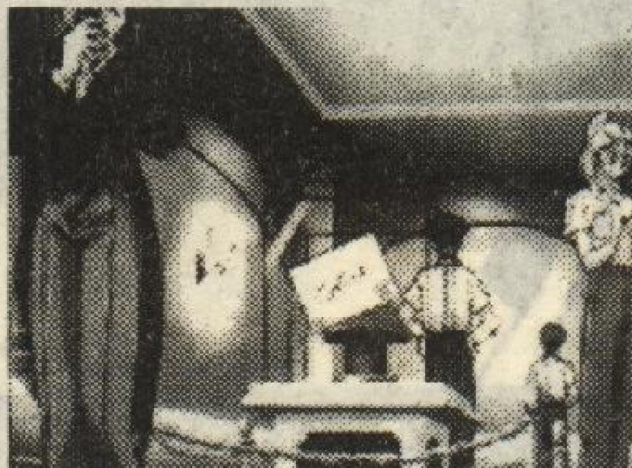
◀人物头和脚都很大，看上去十分可笑。



孃樣搜查網

机种：PC-TX	厂商：HEADROOM
类型：AVG	媒体：CD-ROM

FX一向以动画来制作游戏，这一款游戏也不例外，讲述的是五个身怀绝技的清华学园的女学生，组成了“清华学园侦探俱乐部”。与怪盗斗智斗勇，找回了失窃的珍品，在这过程中又发生了许多有趣的故事，如否成功就看你了。



▲宝石被窃，犯罪现场正在严密的调查。



▶侦探社成员之一，中国华侨周丽华，精通格斗技，十分贪吃。



▲从这个女人口中得到了很重要的情报。赶快动身去找怪盗吧！



▲五个美少女组成了侦探俱乐部，可不要小看她们哦。

天外魔境 第四默示錄

机种：SS	厂商：HUDSON
类型：PRG	媒体：CD-ROM

天外魔境最新作在SS上登场！

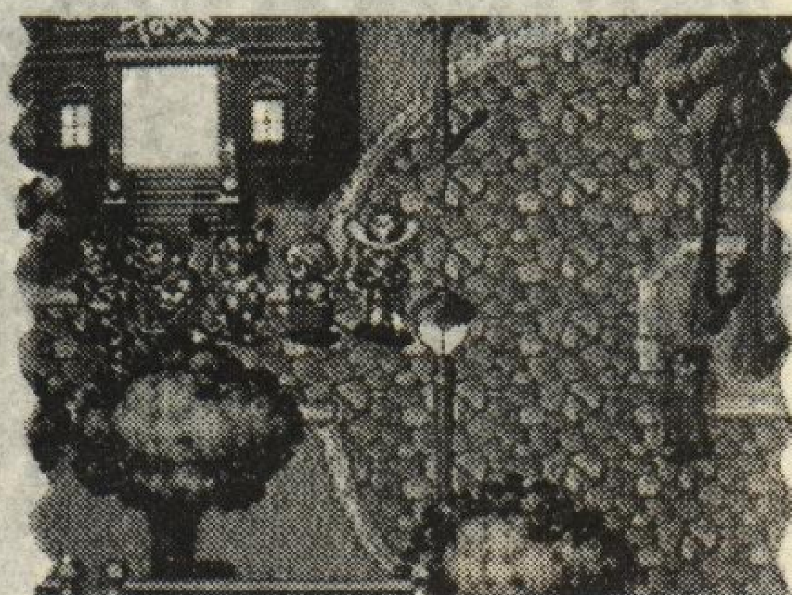
今回天外魔境的舞台是在19世纪的美国，主角是雷神挑战暗黑教团的故事。战斗画面以全动画的形势表现，在游戏中也加入了3DCG的场面。在游戏中，白天与黑夜给战斗带来不同的效果。



◀敌人的造型十分恐怖，看样子是个厉害的角色。



▲游戏中不单是2D画面，还有3D立体画面。



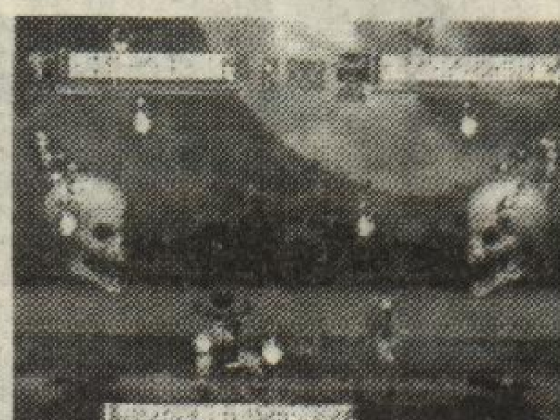
▲黑夜中，在美国大街上闲逛。给人一种西部的感觉。

心靈呪殺師 太郎丸

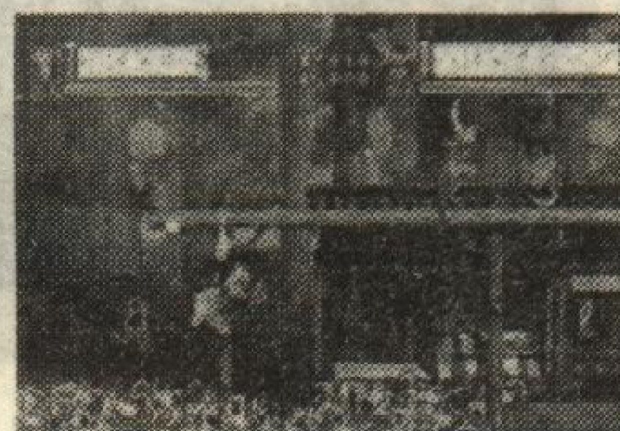
机种：SS
厂商：TIME WARNER
类型：ACT　媒体：CD-ROM

异念少年与鬼哭党的对决游戏中超能力少年太郎丸和好友海在江户为击败邪恶组织“鬼哭党”而展开的战斗。

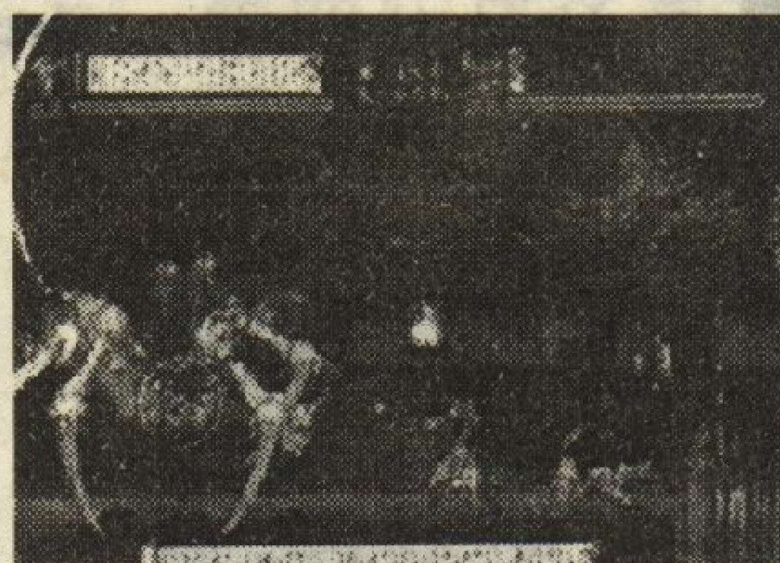
主角太郎丸与好友海都具有咒杀术的能力，以此消灭敌人。游戏可以双人同时进行。



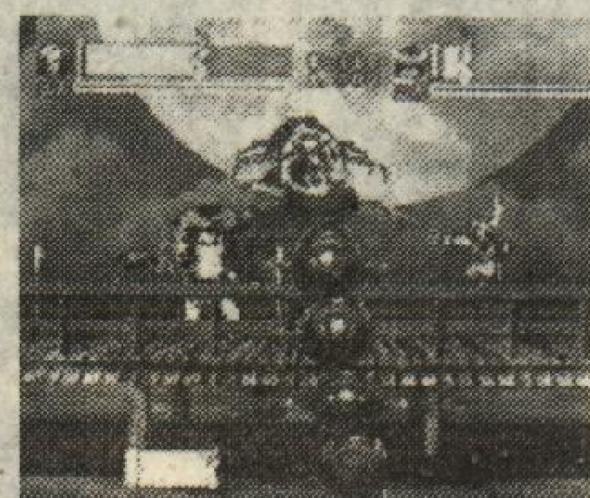
▲敌人从两侧出现，象哪边攻击才好呢？



▲游戏中画面十分美丽，是SS上不错的动作游戏。



▲巨大敌人的出现，显得十分恐怖，太郎丸加油啊！



▲太郎丸使用咒杀术，是相当厉害的功夫。

TOBAL NO.1

机种：PS
厂商：史克威尔
类型：3D对战
媒体：CD-ROM

又一次“鸟山流”战士大聚会!

被视为任天堂公司左膀右臂的史克威尔公司自从宣布加入PS之后，无数玩家都在期待着她的RPG大作的推出，然而千呼万唤始出来的却是一款3D对战游戏-TOBAL NO.1。

VR战士2在整个游戏世界所掀起的狂热情绪尚未平息，其他各厂家的3D对战游戏已如雨后春笋般纷纷亮相。史克威尔公司制作TOBAL NO.1的初衷想必也是为了迎合现在的潮流以及众多的玩家的口味。其实，凭史克威尔公司的技术力量制作任何类型的游戏应该都是游刃有余的，况且他们还请出了漫



◀：身躯庞大，模样恐怖的家伙。



▶：使出投掷技后会给对方造成多大损害呢？

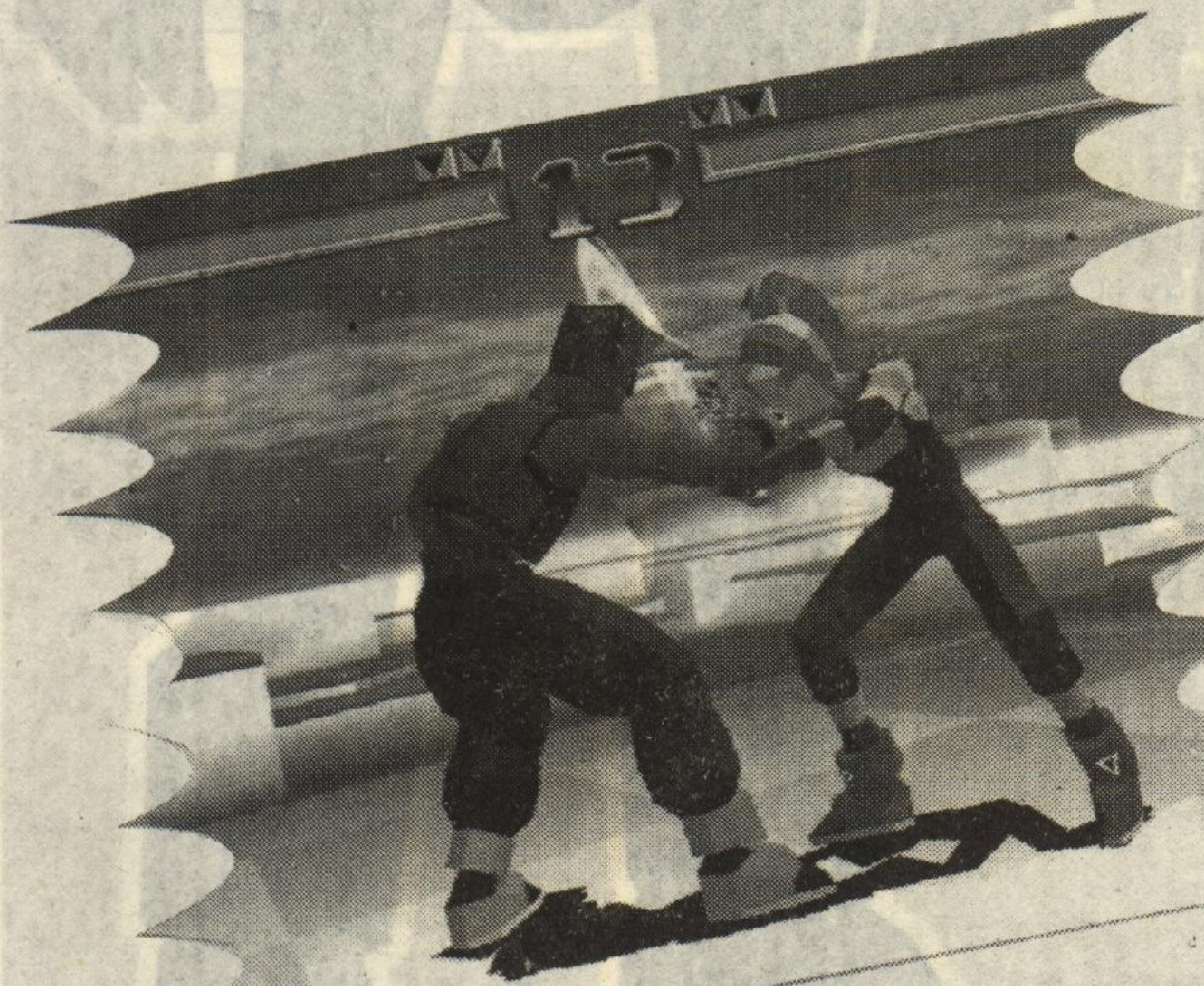


▶：力量型的攻击不象是女性能使出的技巧。

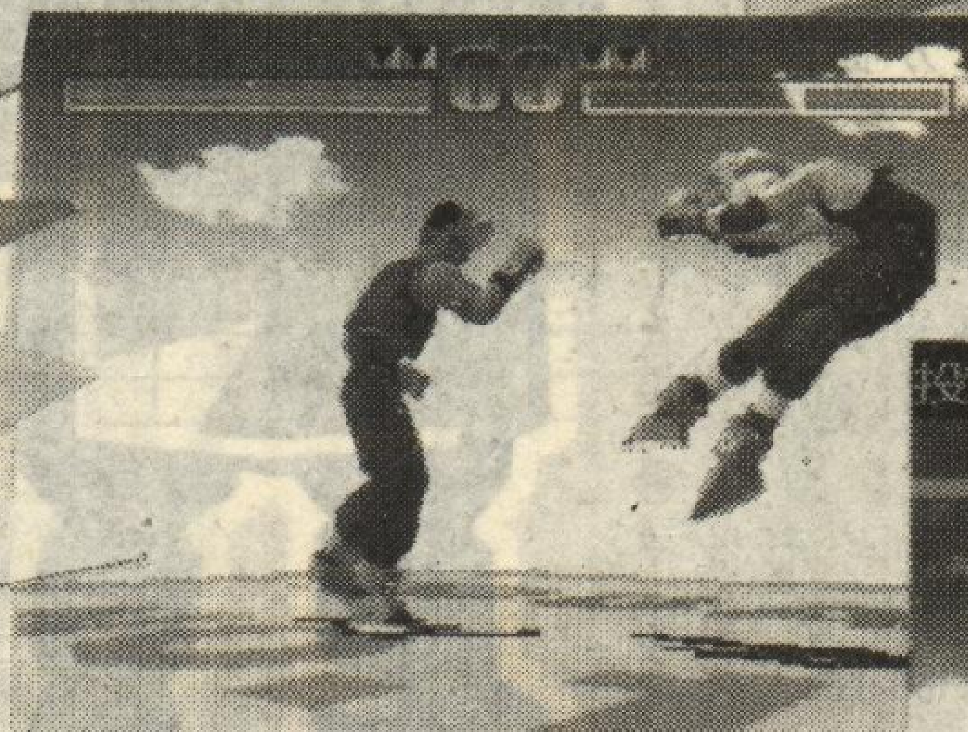
▼：两人纠缠在一起，到底现在谁占优势呢？



▼：豪快的攻击，一连串的组合技可以把对手打得直飞出去。

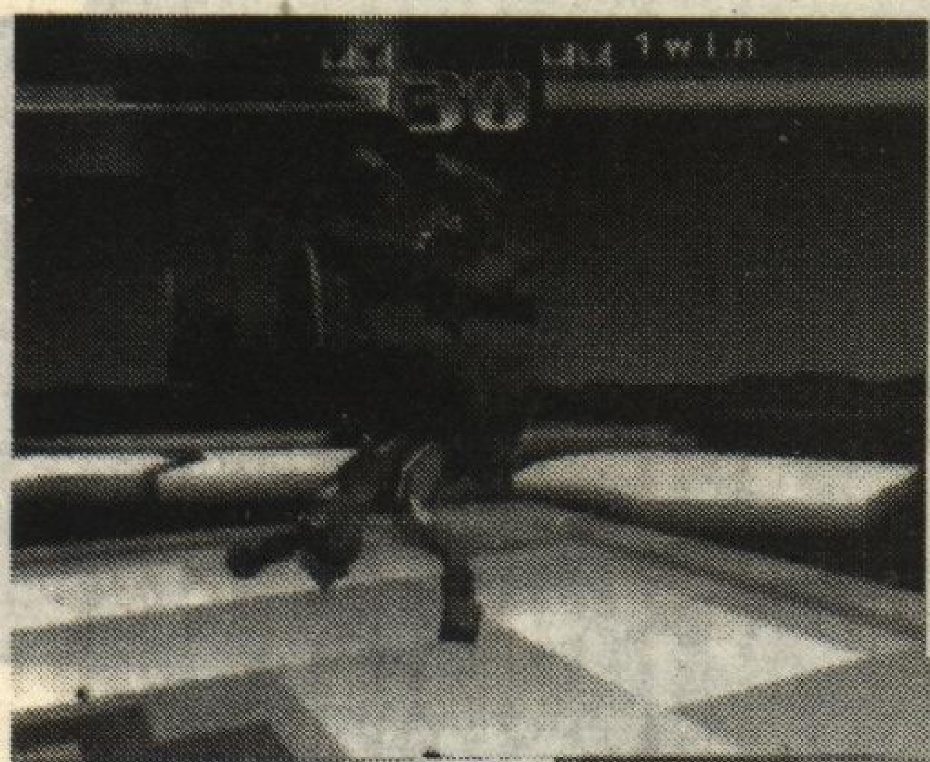


▲：摆出一副摔跤架势，女孩子是否较吃亏呢？





▶与对手在近距离时，同时按R1和□键就可使出摔技。



▲：这样摔将下去，颈骨肯定粉碎性骨折。

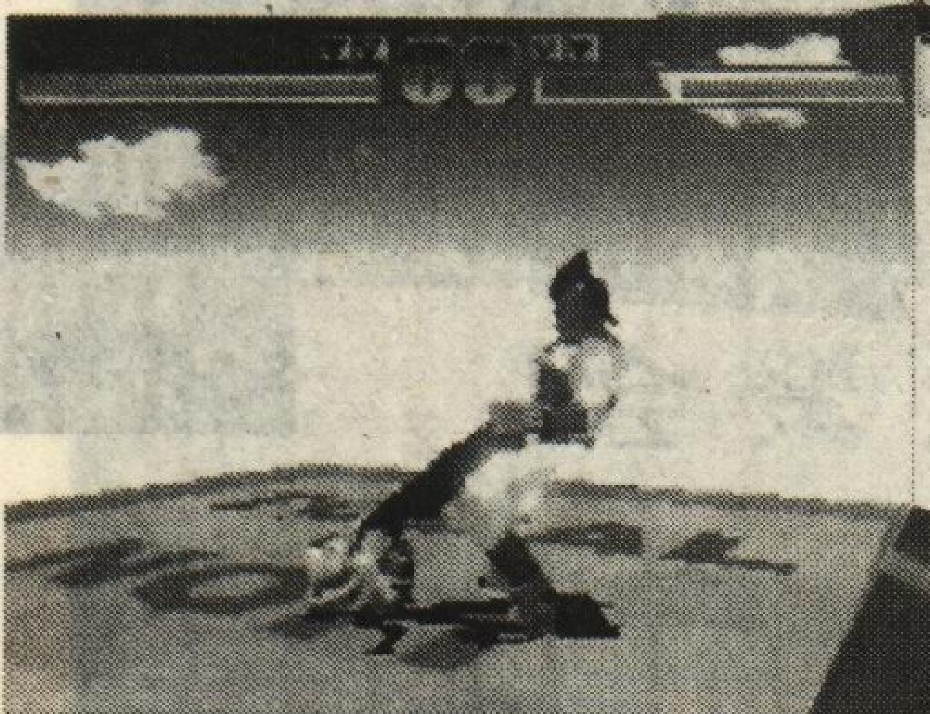


◀：人兽之战，胜负的关键是力量呢？还是技巧？



◀：沉重的一拳，瘦小的老人看来受伤不轻。

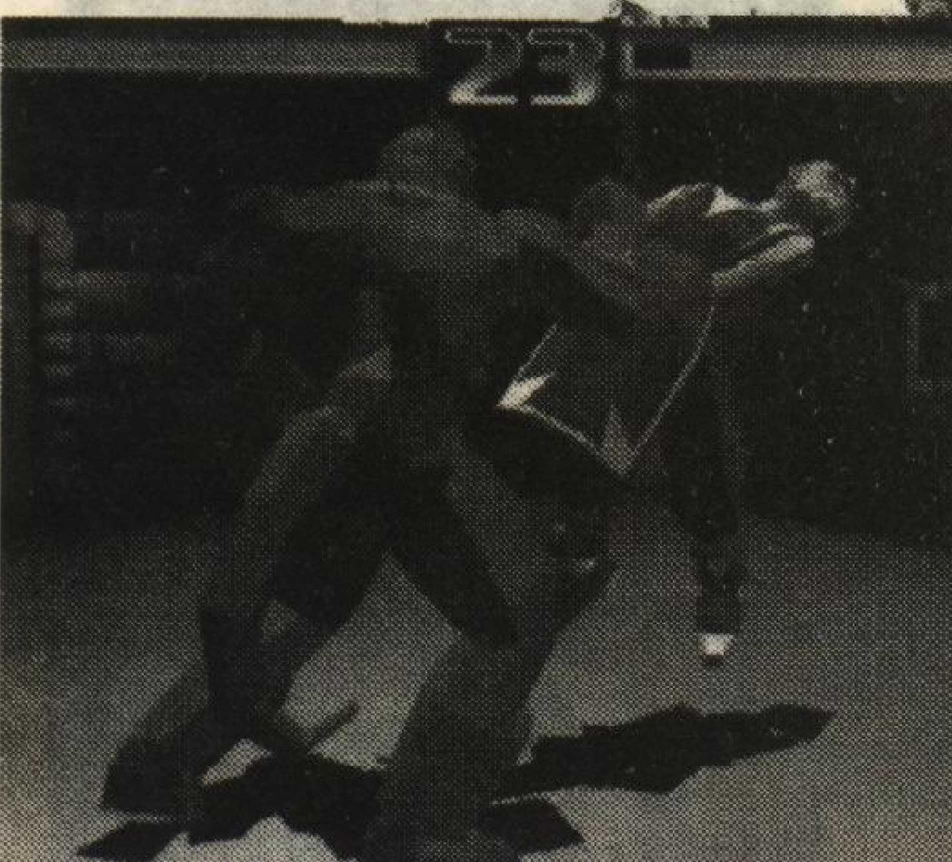
▼：这是VR战士中WOLF的摔技吗？





▲：令人目眩的摔技，即使是身躯庞大的对手也经受不起。

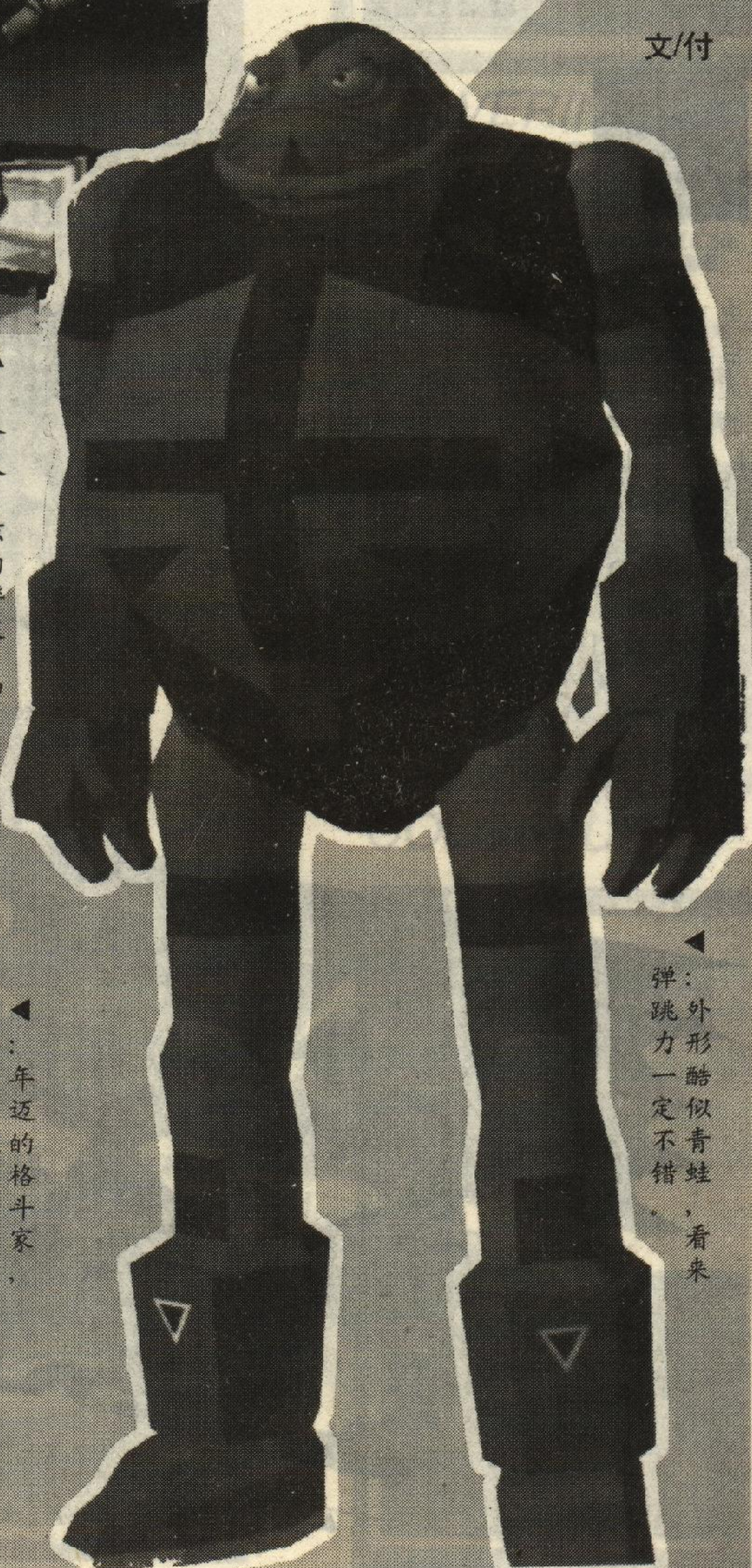
：单手使出的摔技，其效果不知怎样？▶



▲：将对手打到空中，后面想必会跟出一套组合拳。



◀：年迈的格斗家，想必功力深厚。



◀：外形酷似青蛙，看来弹跳力一定不错。

画大师鸟山明为本游戏设计人物。这样一来，美工方面的水平可谓绝无问题了。

本游戏共有八位主角（是否另有隐藏人物呢？根据以往的经验，答案应该是肯定的）。从人物的形象上看，既有英俊潇洒之辈，也有面目可憎之徒，美丑善恶，济济一堂。人物的外形性格虽然会决定他的招式技巧，华丽畅快的连续技也是不可或缺的。此外，是否会有究极的十连技呢？还是会有将对手打飞到空中直至屈死的技巧呢？本游戏是采用“按键防御”这种系统，而攻击则分为上中下三段，变化多端，令人眼花缭乱。

此外，值得一提的是TOBAL NO.1这张CD后面附有于今年12月发售的FF7的试玩版。这也正是TOBAL NO.1在日本受期待度一直名列前茅的原因之一。本文发稿时恐怕TOBAL NO.1已经面市了，史克威尔公司在PS上的这第一炮是否能够打响？这款全新感觉的3D对战游戏是否能赢得玩家的心？种种疑问留待玩家自己去解答吧！

文/付

银河之星

LUNAR
シルバースターストーリー
SILVER STAR STORY

机种:SS	类别:RPG
厂商:角川书店	媒体:CD-ROM

重新制作的老游戲

即将开发完毕的SATURN版“银河之星”，是以MEGA-CD为基础的SATURN 的RPG新作。

这款游戏是GAME ARTS的力作，所以应该不会是单纯的移植才是。首先画面都是重画，象平原、村庄和战斗画面也都重新制作。就连BGM也重新制作。配音方面，阵容豪华，石田彰、冰上恭子、屋上有作分别为主角亚力斯，女主角鲁娜和白龙配音。

而且剧情方面也大不相同。尤其后半部，和MD版是截然不同，增加了情节使游戏更有可玩性。就算已经玩过MD的CD版的玩家们也会有全的感觉。GAME ARTS真是颇费苦心呀。

在SATURN版的银河之星中，进入战斗前是有提示的。当队伍行走在地图上时不会突然遇敌，可由玩家自己控制战斗的次数，这可是不喜欢战斗耗级的玩家的好消息。

银河之星虽然是个移植的老作品，但是相信土星迷们还是会喜爱这个游戏的。

▼平常的画面，生活气息浓郁。





▲紧张的冒险之余，主角们还要调侃几句。



▲光与影巧妙的相互映衬，如此美丽的画面堪称精品。



▲前途未卜，漫长的冒险之旅几时才是尽头。

『四英雄にして
ドラゴンマスターたる
勇者ダインよ 安らかに眠れ』

▶凭吊先人，眼前江山无限，心中是否也生出几许感慨呢？

诡异的世界再次展开



机种PS	发售日：9月	类型：RPG
	厂商：ATLUS	容量：CD-ROM

ATLUS公司以女神转生系列游戏而成名。本作是女神转生的另一续作，它将要发售在索尼主机上。以索尼本身的机能，再加上ATLUS的精心制作，应该会超过前几作。游戏系统和前几代大致相同，在战斗中仍可与敌人交涉，获得仲魔。

故事发生在濑田区御影町的高校中，一场人魔之战将再次展开！

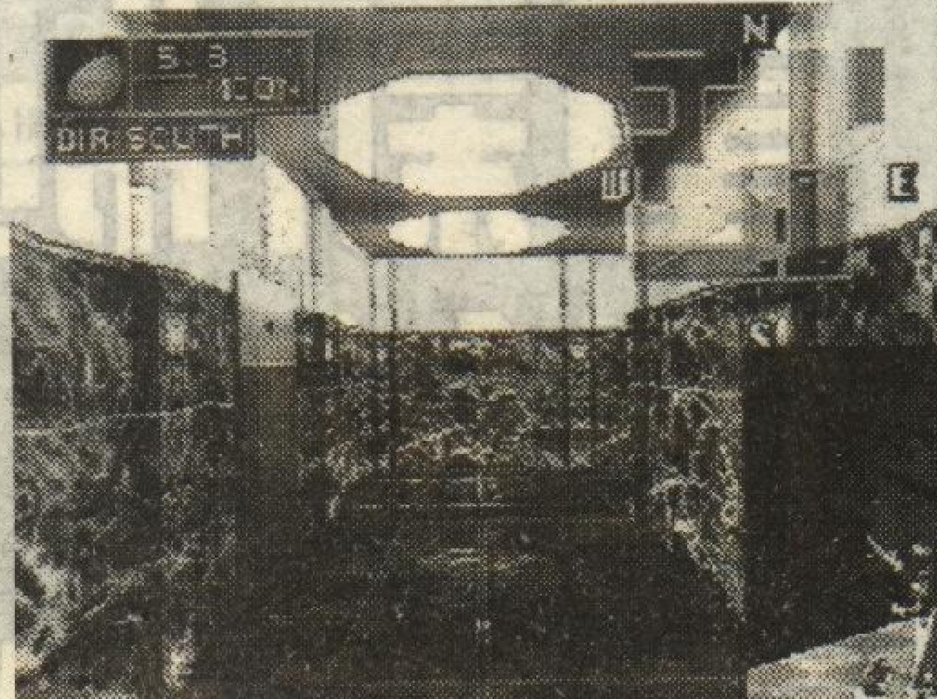


▶女主角桐岛英理子

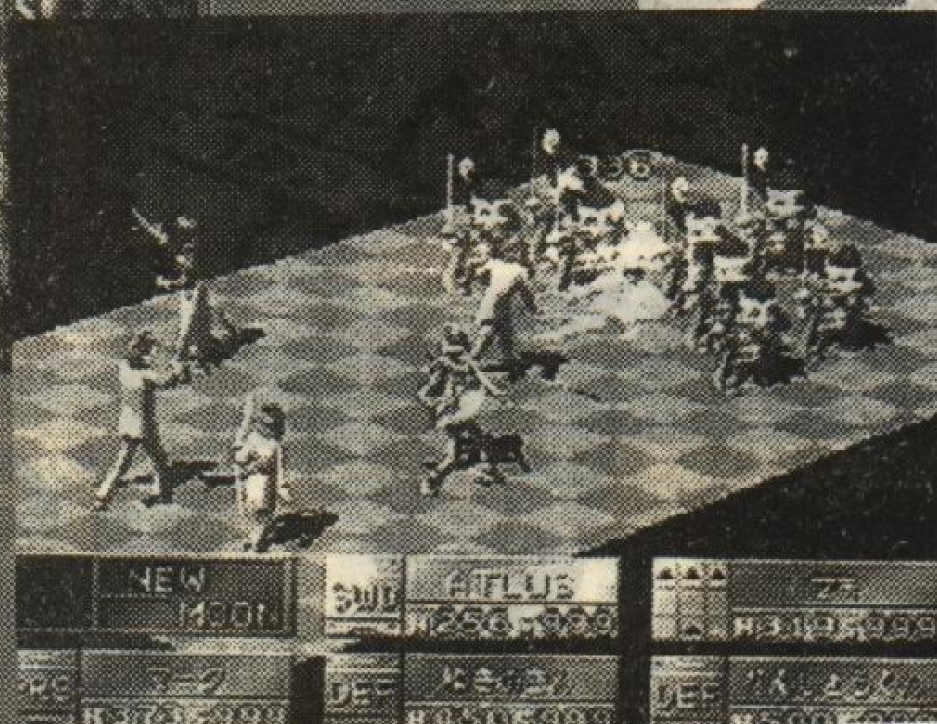


◀游戏男主人公上杉秀彦

▲南条圭，富翁的儿子，看样子是十分高傲。



◀在迷宫中的3D画面



▼主人公正在与恶魔交涉，会不会成功呢？

▲主人公用剑将恶魔斩裂。





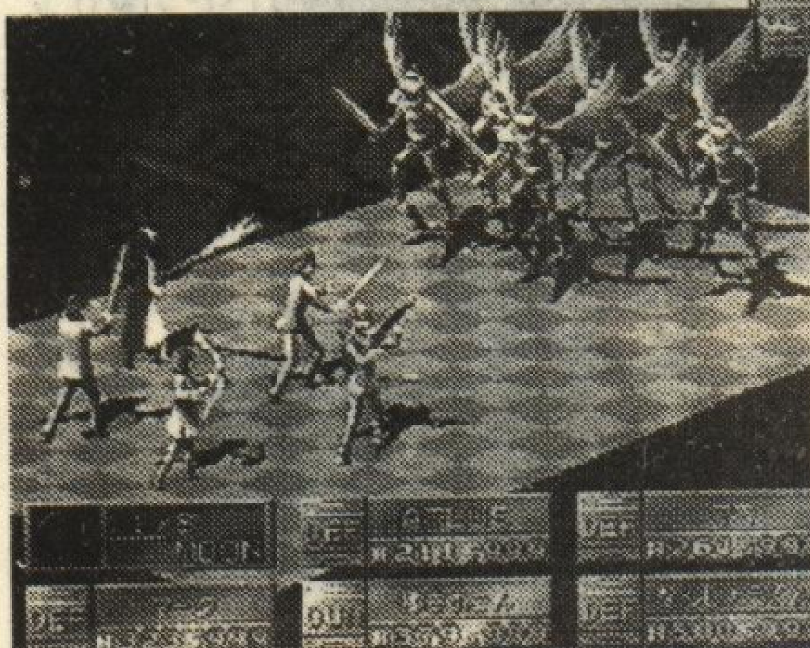
▲使用魔法时画面十分华丽，威力也可想而知。



ゆきの：…違わないよ
とお？　元気？

好恐怖！

▲主角为什么会在病院只有拿到游戏后才可以知道。



▲用枪向敌人扫射。可作全体攻击。



▶好象在使用回复魔法。

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

海外篇

★任天堂64發賣!前途如何呢?

6月23日，让人们等了又等的任64，终于不再推迟而登场了。究竟其状况如何呢?来听听几家著名大型GAME经销商的评论吧。

"并没有爆炸性的热潮……受欢迎程度是保持在较高水平线上的。"(BIGCAMERA)

"人气度达到上上的程度，基本达成了目标数，今后也会有很多促销的机会。"(LOWSON)

以25000日元发卖的任64，基本上呈没有绝对的压倒性气势。但亦取得了预期的大概目标。





◀也有主机与三盘卡带一起销售共56000日元。



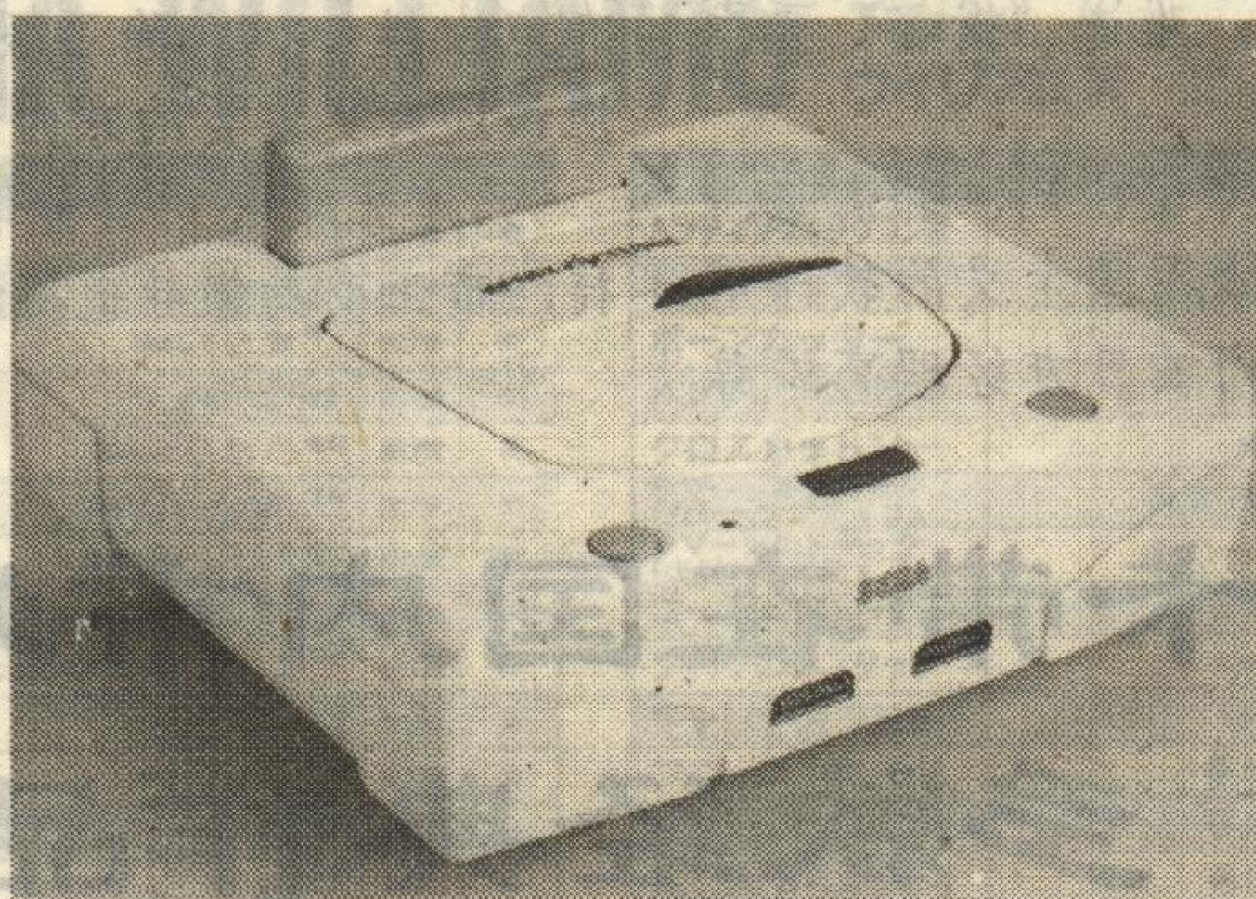


SNK日前发表了SS版"REAL BOUT饿狼传说"将导入新系统的正式宣告。这是一种名为"扩张RAM卡"的卡带，使用这种卡带时，SATURN的RAM将扩充8Mbit的容量，令从CD-ROM中一次读取的资料可以大幅增加，这样，便有望开发更高品质更大容量的软件了。

过去，SNK为SS制作"格斗之王'95"时使用过专用卡带。这次的扩张RAM卡，令人有该卡带改良版的感觉，但这次的RAM不仅对应一款游戏，也将照顾到以后的软件，因此，它是一种真正的外设。

对应的第一款软件"REAL BOUT饿狼"将于8月23日与该卡带一起，以8800日元价格发卖。之后的"侍魂，斩红郎无双剑"及"格斗之王'96"也将对应该RAM扩充卡推出。并且，据可靠消息，CAPCOM也正在讨论应用该卡带系统。

▼增加外设是提高性能的一种手段，但却并非最终出路。





▲今后SS无论怎样先解决CD-ROM的读盘时间(同时也是内存)问题是关键。

责任编辑: MOMO

★SS的新设备，将使格斗GAME提升等级!

SNK日前发表了SS版"REAL BOUT饿狼传说"

★ WINDOWS WORLD EXPO '96 开幕

6月26～29日，在千叶幕张；召开了96年度的WINDOWS世界展示会。该展示今年已是第五届。

生产开发与WIN' 95相关产品的企业。有300家以上参加了这次展出。各种制品及最新技术纷纷登场，而WIN' 95版的游戏也相继出现，其中包括"VR战士PC"等。



★ KONAMI成立新的GAME开发会社

社名为"KONAMI COMPUTER INTERTIRMENT JAPAN"，是专门担当游戏软体开发的公司，现在，已有数款游戏在策划中。

"家用机、微机各种都有着各自的计划。第一作会在来年春天发卖，具体标题还没有决定。……将以'大作'手笔推出"。(KCIJ社长 永田昭彦)

新的会社，会推出又一款"心跳纪念品"那样的大作吗?

国 内 篇

★ 光荣公司的中国职员拒绝军国主义

据6月26日《北京青年报》登载，今年5月，光荣在天津的制作公司接到"提督之决断"的加工工作(没写是哪一代，难道"提督"要推出3代吗?)。

公司CG制作部的4位青年梁广明、郭海京、高原、祁巍对这款炫耀日本军国主义的软件不能接受，拒绝了接受工作而被日方经理高桥辞退。

事情发生后，梁广明说："年轻人应该活得有点血性……，除了眼前这一点利益，世界上应该还有更重要的东西值得去坚持。"

天津光荣公司其他职员也对4位青年表示支持，市工商局领导也将调查处理此事。

★ FC卡带在国内市场推出多款经典作品

在SFC、SS、PS大行其道的今天，FC是否全无生命力了呢?

本刊记者带着这一问题，跑遍了北京各大商场及许多专卖店，得出结论：不是的!

很重要的一个因素是，近两年有许多过去不曾被广大玩友熟悉及接受，因此也不曾大量上市的节目开始出现。这些节目多数为RPG和SLG，有"太空战士Ⅰ·Ⅱ"、"勇者斗恶者ⅠⅡⅣ""魔神英雄传瓦塔鲁"、"半熟英雄"等许多名作，尤其是它们并不仅出现在"智乐王国"等大专卖店中，在好些个不起眼的小店或柜台也可以觅到，当然，销路方面远比不上当年的ACT类如魂斗罗等，但至少说明高层次的玩家数量正在增加。我们衷心希望，RPG、SLG的文化能通过这些途径进一步普及开来。

排行榜TOP TEN 排行榜TOP TEN 排行榜TOP TEN

日本GAME熱作

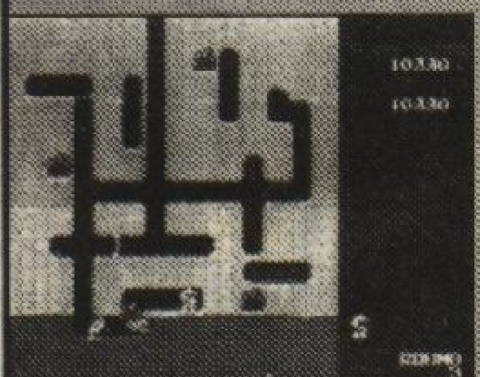
7月19日发布

责任编辑:KING



一位 超级马里奥64
(SUPER MARIO64
スーパーマリオ64)

机种: 任64
厂商: 任天堂
类型: ACT



二位 NAMCO作品大全3
(ナムコミュージアムVOL.3)

机种: PS
厂商: NAMCO
类型: ETC



三位 王者领地
(KING'S FIELD
キングス フィールド)

机种: PS
厂商: PROM
类型: A.RP



四位 飞行之翼
(PILOT WINGS64
パイロットウイングス64)

机种: 任64
厂商: 任天堂
类型: SPG



五位 生化危机
(BIO HIRIAD
バイオ ハザード)

机种: PS
厂商: CAPCOM
类型: AVG



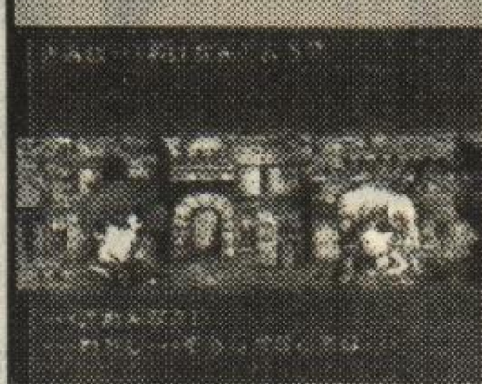
六位 新冒险魔境·食桌的骑士们
(新フォーチュン クエスト
食桌の骑士たち)

机种: PS
厂商: MEDIA
类型: TAB



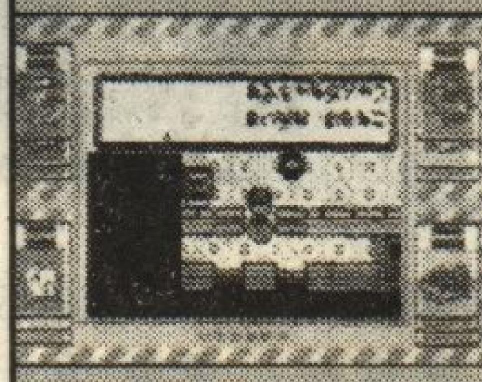
七位 铁 拳2
(TAIKEN2)

机种: PS
厂商: NAMCO
类型: TAB



八位 火炎之纹章·圣战之系谱
(ファイアーエムブレム
FIRE-IMBLEM)

机种: SFC
厂商: 任天堂
类型: SLG



九位 口袋妖怪
(ポケツトモンスター
POCKET MONSTER)

机种: GB
厂商: 任天堂
类型: RPG



十位 打比赛马'96
(ダービースタリオン 96)

机种: SFC
厂商: ASCII
类型: SLG

似乎任天堂从“火炎之纹章”后又抬头了，而前10名中竟没有出现SS的软件令人吃惊。前4名均是刚上市便跳上榜的佳作，而第5位“生化危机”是春天发售的，长踞高位不下，让人不禁赞叹CAPCOM的实力。

街机新闻

短讯

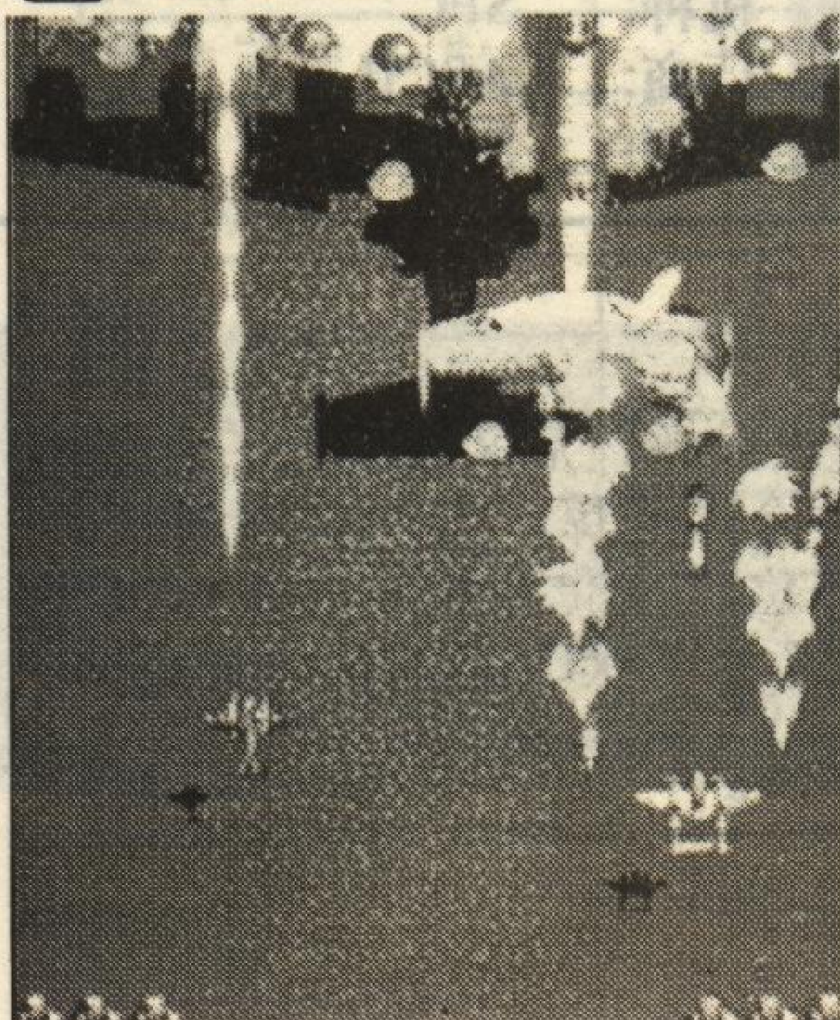
★ **SNK** SNK公司的第一家大型主题游乐场已在96年初在日本开幕.占地2000平方米共分三层的"NEO GEO WORLD"共投资了约一亿美元,SNK公司希望每年吸引100万人次.场内装置有日本、美国的最新游戏科技产品.

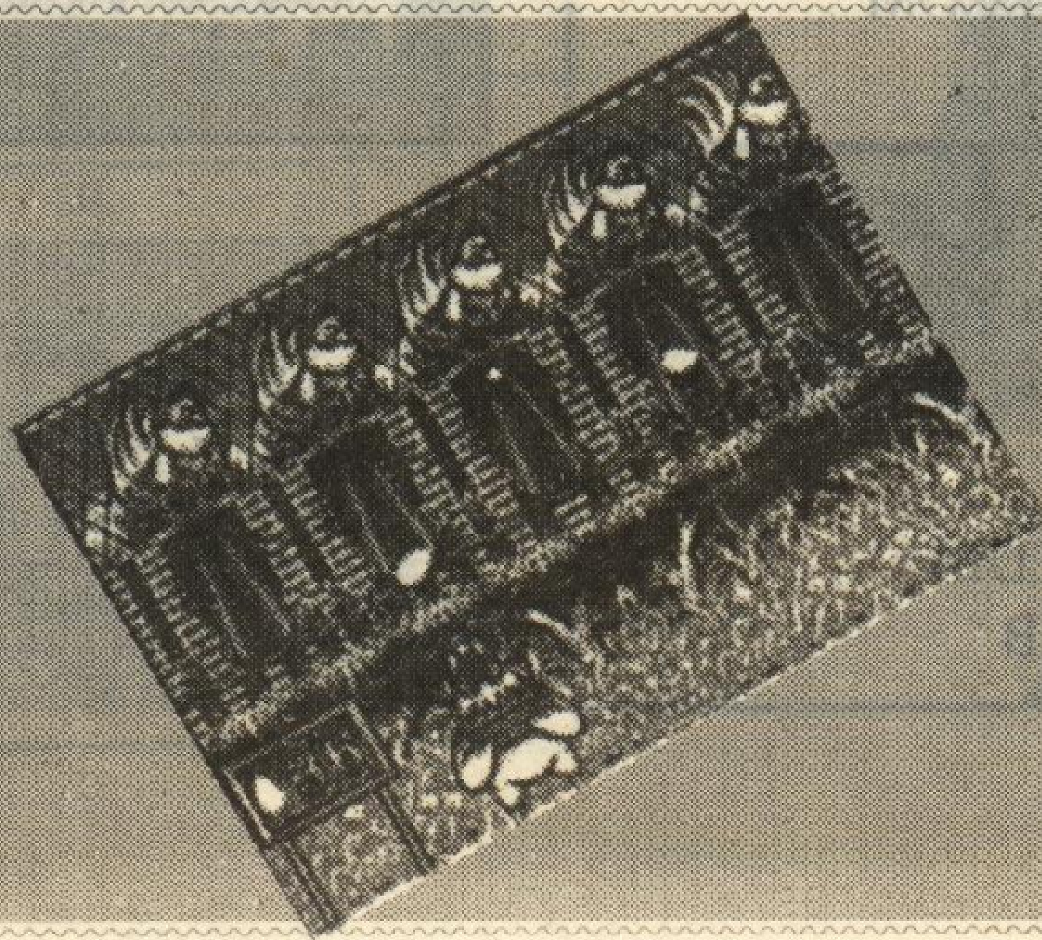


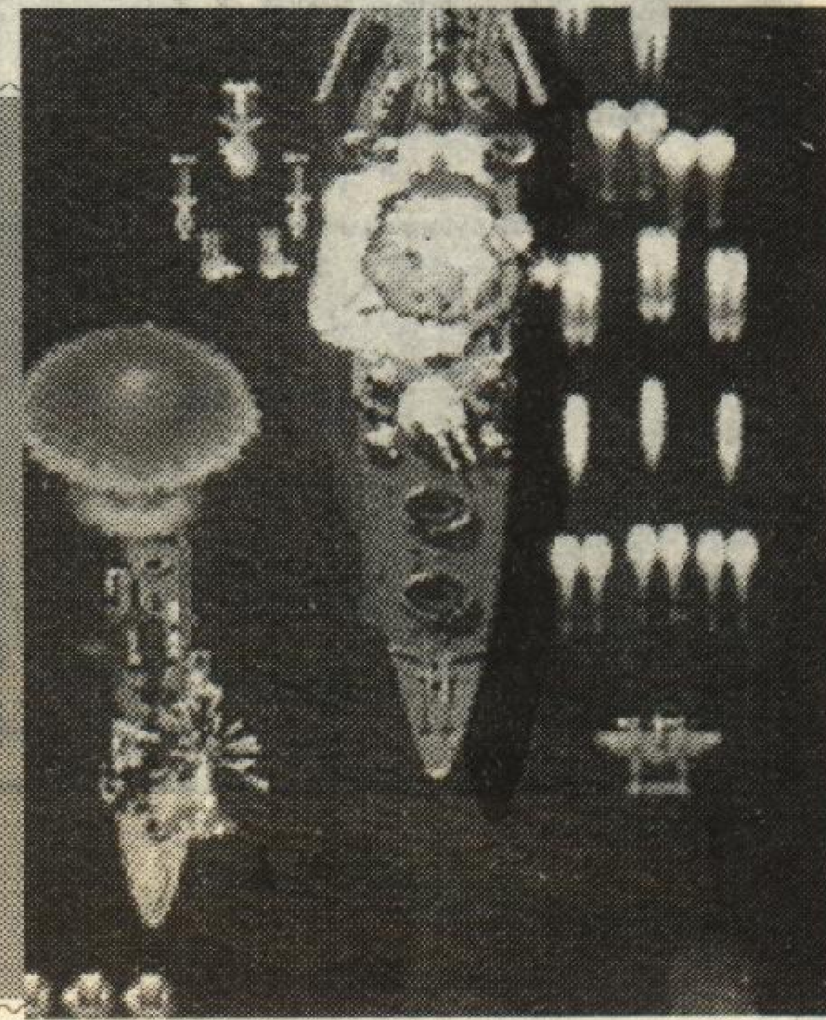
★**世嘉** SEGA公司正和松下集团商讨DVD技术的合作协议.这个构想是利用DVD影碟庞大的记忆容量为SEGA的游戏提供更多的电影动画画面和更完善的声音.因为DVD影碟的容量高达9G BYTE(90亿字节),并且具备影像和声音压缩技术,可以储存大量的数据、影像、动画和声音，而这也正是游戏节目所需要的。不过整个计划只在商谈阶段，尚未决定具体的发展计划，让我们翘首以盼吧！

★**北京** 全国最大的电子商场据称将于97年下半年投入使用。由电子工业部香港新世纪发展集团，北京崇文区政府共同投资兴建的北京新世纪中心综合大厦，共19万平方米，而其中的3万5千平方米将建成目前国内最大的专业电子产品商场，并且将成为国际性的电子产品展销中心。电子游戏机产品也在规范之列。整个电子商场将配备有最现代化的电脑管理系统。电子监控系统和先进的通讯系统，还设有市场行情、技术、法律咨询服务中心、商务中心、维修中心、培训中心、财务结算中心、储运中心、外贸业务代理、促销及广告宣传中心等一系列配套机构。

产品资讯

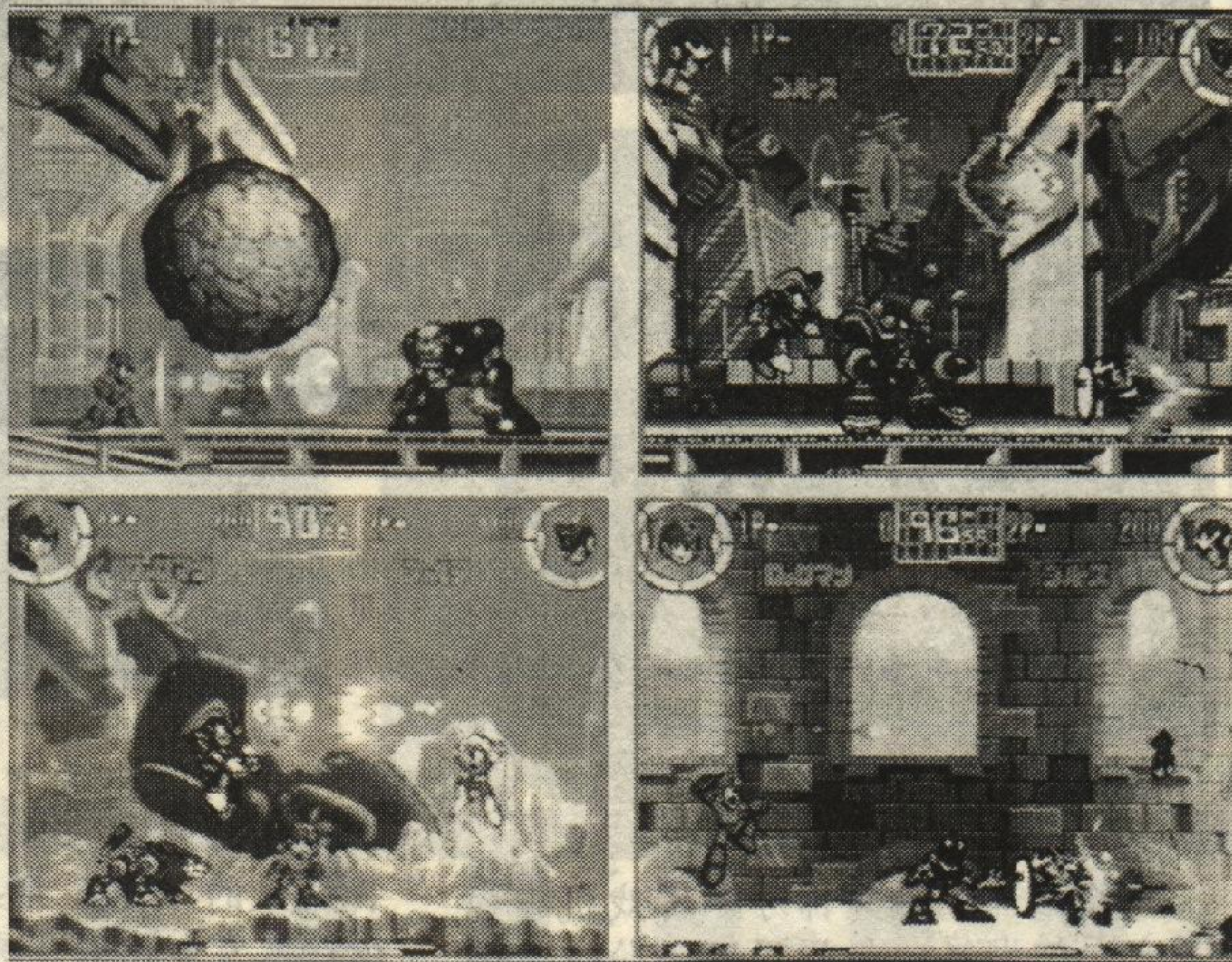








CAPCOM的“19XX”是一款疯狂刺激的空战射击板。希望能如CAP公司在广告宣传中所说的一样，不朽射名作。“19XX”也是“19”系列中的最新品种。“19系列”射板多年前已在国内造成热潮，相信不少人还记得当时几乎所有的游戏厅都有这类节目。这次CAP让大家旧梦重温，飞机共有三种，带有导弹和地面攻击用强力炸弹。画面华丽，色彩鲜艳，可以预料“19XX”会比以往的“19系列”更精彩刺激。更重要的是，CAP这次在保护程序上做足了功夫，预计不会再有翻版出现。这个游戏PS与SS都在移植中。

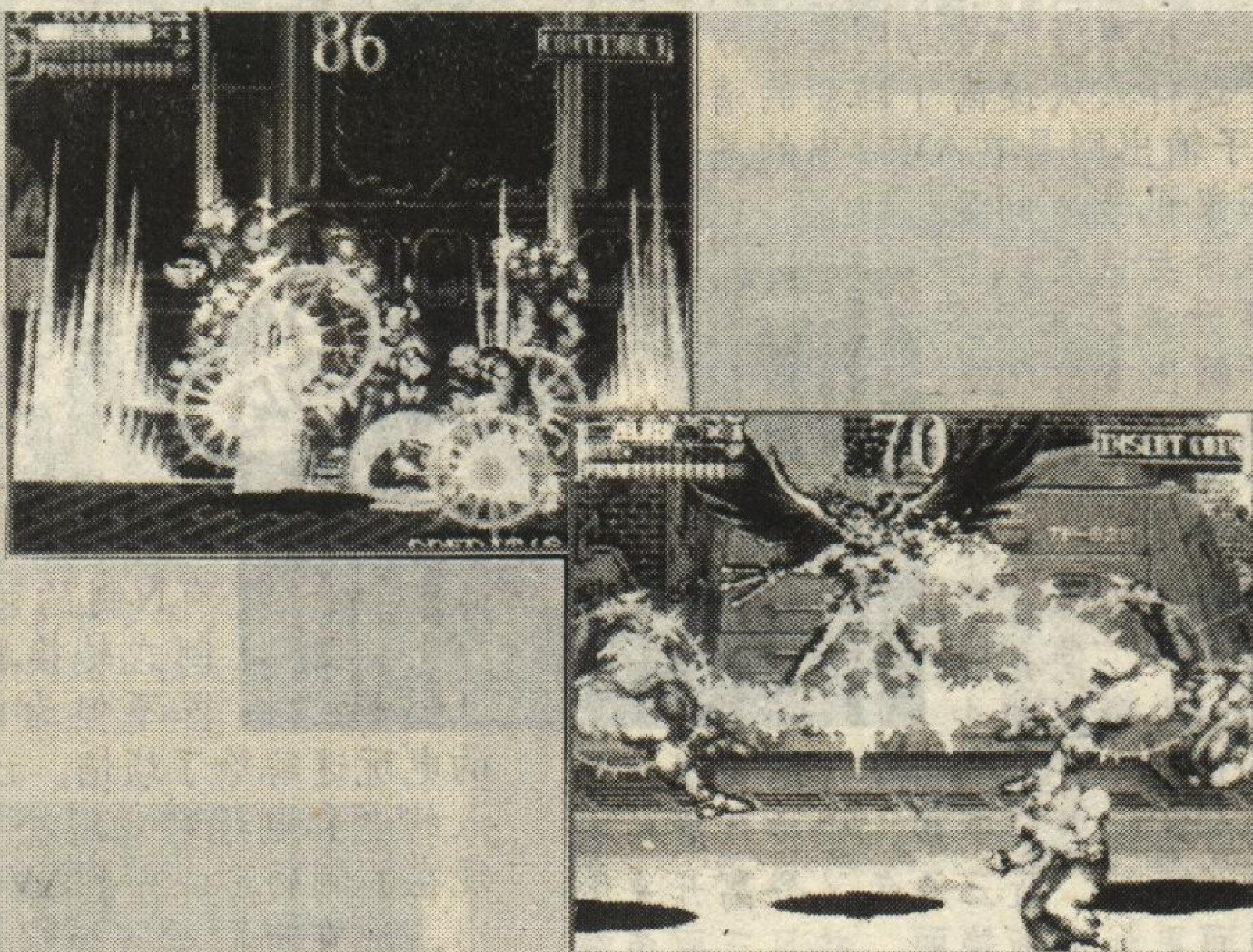


CAP的另外一款最新打斗版地狱魔神（又译作洛克人II代）估计也将在六月底投放到国内市场，这片版的玩法仍是CAP公司最为得意的打斗系统，可同时有4人参与，人物设计的卡通化倾向较强。

SEGA世嘉的一款最新街机游戏我们暂译作：电脑机器人大战（电脑战机），是世嘉的一个对战及格斗类型的机种。它的特别之处是玩者使用二支控制杆，控制自己选中的机器人为游戏主角的游戏大多有这种倾向。游戏操作并不困难，容易令玩者投入。

BANPRESTO 被一般人称为“眼镜蛇厂”的班普瑞斯特公司国内一般读者只对它在超任上的游戏比较熟悉.其实它不仅还生产街机产品，不少的卡通造型玩具也是出自这家公司。“GUARDIANS”这款暂译作“电神主人魔鬼”的打斗游戏光看这激烈的打斗画面也会感到是一个不可多得的好游戏，值得一试。





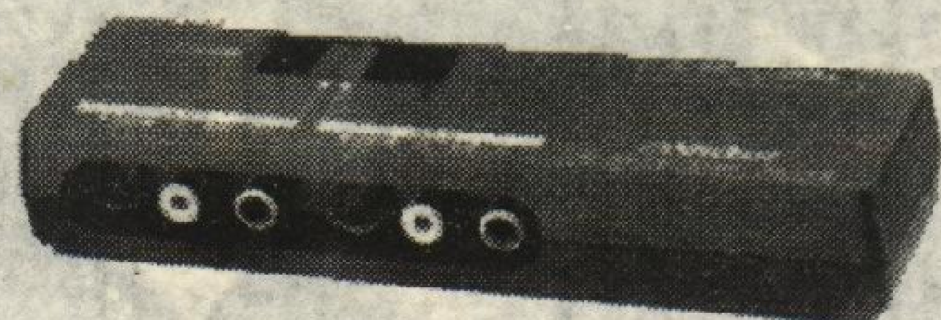
责任编辑:白

最佳de境界

视听机器与效果浅谈

随着游戏主机的不断升级换代，游戏软件在内容上以及技术方面有了质的飞跃。其中令人最兴奋不已的画面及音响上的改观，更是广大电玩迷的第一期待。但是要充分体现新技术的优越，还需要一些AV方面的知识，下面便向大家做一个简要的介绍。





首先说说视频部分。游戏机在视频方面的发展，经历了四个阶段，即射频、AV分离、S端子、RGB输出。射频输出是最早的输出方式之一，它的特点是声音视频信号混合输出，是现在各国电视广播的主要输出方式。AV输出则是一种音，视频分离输出技术，它把声音讯号与图象讯号分离输出，这样大大提高了画面的清晰度。S端子输出则是在AV输出的基础上，把图象讯号中的亮度讯号与色度讯号分离开来，所以S端子输出方式又被称为Y/C分离技术。这样一来，Y/C讯号互不干扰，大大提高了画面的色彩，使其鲜明，不溢彩，减少了失真。RGB输出则是把S端输出技术又向前推进了一步，它把色度信号中的红、绿、蓝三原色又分离开来，使画面更加清晰艳丽。并且三原色分别可调，这样更强调了个人风格。你可以根据自己的爱好，调配各种不同的基调，如偏红、偏蓝、偏绿等。RGB就是英文红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）三个单词的缩写。RGB输出、输入一般采用21针标准排式插接件，为欧洲所多采用。目前市场上电视带RGB输入的十分少见，笔者所见过的只有飞利浦老视霸及索尼的一种KV3400-DV2带有。



游戏主机从十六位机起，就开始采用多种输出方式，SEGA原装机就有RGB输出孔，但它只是为了提供改装街机的方便，并未提供RGB线。超级任天堂就比较优秀，它有立体声AV输出，S端输出，RGB输出多种方式，并提供S端线，RGB线等选购附件。而次世代主机更是所有机种都有AV、S、RGB三种输出方式。3DO、PC-FX、PS更是都有通用AV及S端输出线，大大方便了用户。土星则都采用专用线，随机只配AV线，其余要另外选购。

现在我们的电视大多数都有N制（AV），通过AV输入可以直接收看N制信号，只是国产电视一般档次的色彩都有些不正。如果没有N制的可以另外选购制式转换器。制式转换器不但为电视没有N制的电玩迷解除了烦恼，还为没有AV输入的老彩电玩游戏解决了问题。因为现在的制转可以做到AV输入，射频输出。现在市面所售模拟制转价格一般在300元左右。但有一点需要注意，老电视接制转后，画面一般上下跳动，需调节电视上垂直稳定钮（V-Hold）如电视上没有此钮，还是无法正常收看游戏画面。虽然所有电视内部都有（V-Hold）钮，但当你打开电视调整后，电视机能正常收看游戏画面，却又不能收看电视节目了。所以你要做出一个选择，是看电视，还是玩游戏。

还有一些附件，是值得选择的。其一就是卡拉OK线。这种线一端是一个莲花头，另一端是两个莲花头，一般是购买卡拉OK机时附送的，但亦有单独出售。利用它，可以让那些有AV输入，但只有一个音频接口的电视（单声道），也能听到左右两个声道的声音，不会象只接一条主机上的音频线那样，当画面上的人物从左走到右方或从右走到左方就会没有了声音。接线方法是将双头的一端接到主机的左、右音频输入，单头的一端接到电视的Video输入即可，简单方便。其二就是音视频分配器。音视频分配器是为了方便电视机只有一组或两组AV输入，却拥有多个AV讯号源的。分配器一般有二入一出，四入一出两种。价格相差不大，建议还是选四入一出的那种。它有四路AV输入，一路输出。就算你同时拥有VCD、录像机、SS、PS，亦够应用，方便极了。这样就可以将所有的AV输出线同时接在分配器上，不再频烦的插接，避免了不时换线的麻烦，也减少了AV线及电视机AV输入端子的损坏，省时、省力，确实好处多多。这种分配器，大多数音响店内都有销售。

为了得到更好的画面效果，提高游戏机输出信号的抗干扰性，有条件的电玩迷最好还是自制一些AV线应用。因为原配的AV线出于成本考虑质量不是很高，对于追求尽善尽美的电玩迷来说，不免有些遗憾。而自制一些高品质的AV线，不但所费不多，结

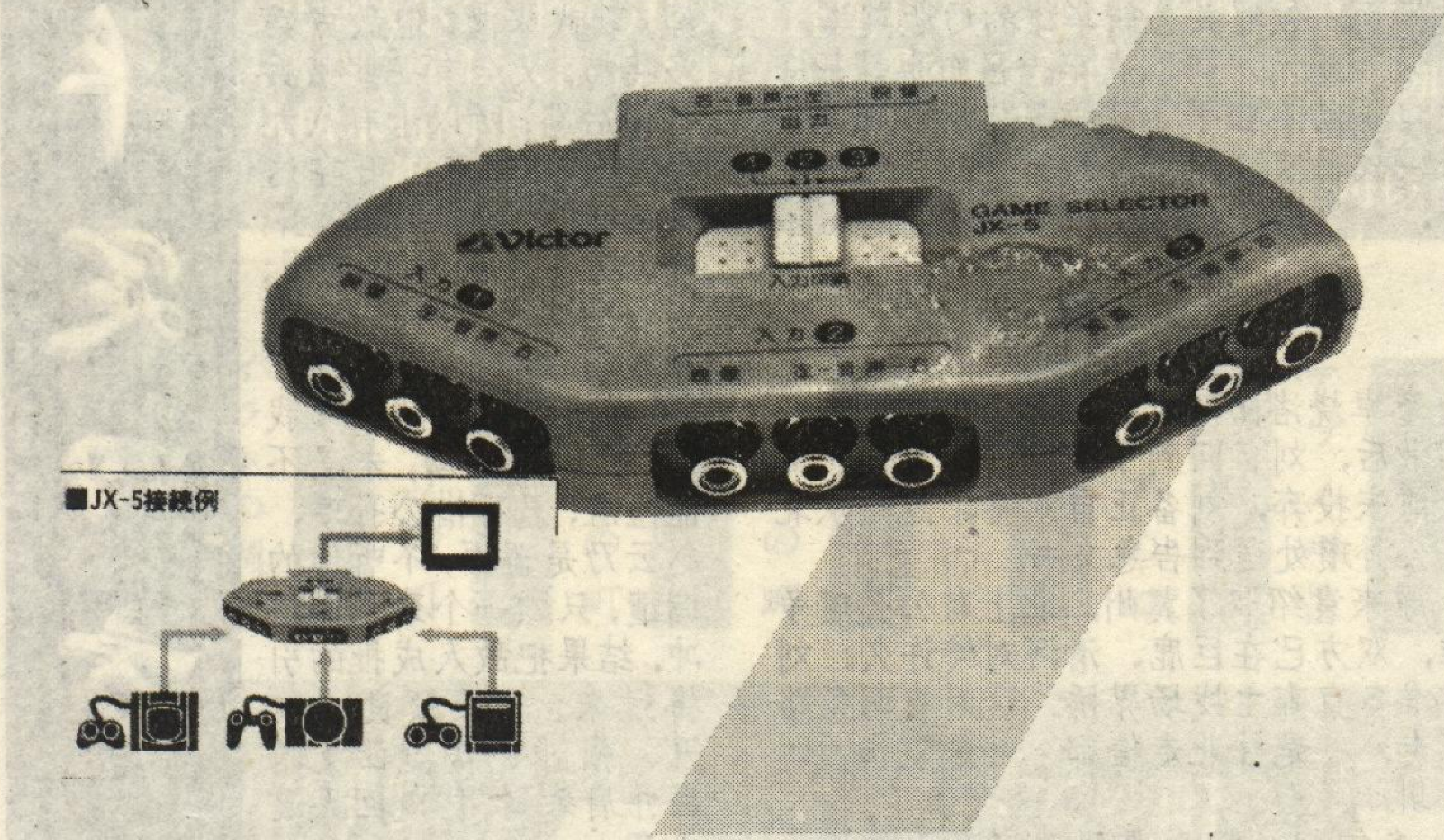
实耐用，而且要多长都可以，又不需要什么高技术，确实是值得一试的好方法。原配的AV线及商店里销售，从质量上来讲，一般是线蕊较细，屏蔽较稀疏，因而讯号传输不好，抗干扰性也差。自制AV线，一般可选用音响店里的话筒线，当然也要质量好的那种。这种线一般有双层屏蔽：一层是细铜丝编网，另外一层铝铂层。而且线蕊也较粗。插头选用一般的钢制莲花头，经济实惠。制作只需将线剥开，线蕊焊在接头中心接线柱上，屏蔽层的细铜丝编网焊在接头外端焊点上即可。这样，一付漂亮的三根三米长的AV线只需四十余元就可以了，比商店中的质量好，而且价格便宜。这样延长了AV线，主机离电视就可以远一些，对我们的视力也有很大的好处。

音频方面，次世代机全面采用PCM音源及CD音源，为游戏配了更加出色的音乐，或清新悦耳，或悲壮雄浑，极大的丰富了表现力。但就电视机本身的音响来说，受到频响及功率的影响，已经不能很好的表现这些配乐的细微部分。这样，为了得到更好的效果，我们就要寻求其它的解决办法。

最经济的办法，就是给主机配一对有源音箱。选用音箱后，由于其左右声道分隔度增加，频响增宽，这样对音乐的表现力就有了很大提高。而功率方面，也会有较大的提高，市面所售的有源音箱中，较好的有迪波及轻骑兵两种。迪波音箱开发较早，产品系列化，品种齐全，能适合各种购买力的用户。轻骑兵音箱价格适宜，外观小巧，表现不俗，音质也是很好，一样是首选。目前为许多电脑用户选为多媒体箱。

除了用有源音箱外，对于同样喜欢音乐欣赏或亦是影片欣赏的电玩迷来说，如果配备功放及音箱，当然是更好的选择了。目前家庭影院非常流行。相信不少电玩迷家中也都有配备。这样的话对电玩音乐的欣赏就又可以提升一个级别了。目前市场所售的家用功率放大器一般分为三种，即OK功放，AV功放，音乐功放。其中OK功放中的OK功能现大多被其它电器的功能所替代，如数字回响，升降调等，故在家庭中已不多见。AV功放及音乐功放就成了主流机种。音乐功放，一般为发烧友的选择。由于发烧对于音质的苛求，声音相位的判断，信号分隔度的选择，电路设计电源供给方面的特殊要求，好的音乐功放的价格也是发烧级的，但这对于电玩音乐来说，并不一定十分合适。因为它纯为欣赏音乐而设计，对于象电玩这样融合视、听两方面因素的机器来讲，就不能充分发挥它的功能。相对而言，AV功放更适合作为影视欣赏及电玩的要求。AV功放一般都为五声道杜比环绕立体声。它对表现影像随动产生的声音有很强的表现力。比如飞机从对面直飞而来，呼啸掠顶而过的过程，即使在欣赏中闭起眼睛，也似乎可以感到飞机从头上飞过带来的压迫力，耳中更可以真实的听到飞机从远处逐渐飞来时越来越大，越来越近的声音，又可以听到它的慢慢飞远。相当有迫力，并且明显地加强了画面的感染力，使人如身临其境一般。这正是电子游戏所需要的意境，为许多电玩迷所向往已久的。AV功放的中置音箱专为强调人语所用，这对次世代机中的真人配音提供了发挥的机会。它可以清楚的反映出游戏中的人语部分，再也不象以前用电视那样含混不清，我们可以分辨得出主角的声音是在空地上还是在空旷的房屋中发出。而AV功放的两只后环绕音箱提供了更宽阔的声场，使你如同置身游戏场景中。想想看，那该是多么心旷神怡的享受哇！

这当然是比较奢侈的享受。因为要配齐一套最普通的AV环境，即AV功放及五只音箱(左、右主音箱一对，中置一只，左右后环绕一对)，至少也需要六、七千元（全进口）左右，但对于现在的电玩迷家中的经济状况而言，并不是不可能实现的梦想。当拥有这一切，就让我们来尽情欣赏游戏所带给我们的一切吧！



■JX-5接続例

文／白松涛



三國志英傑伝 全攻略



龙驹英主，驰骋千里

谋臣猛将，平定四方

《三国志英杰传》，国内有人讹传为《三国志V》，其实它们完全是两码事。《三国志》系列是纯粹的战略型SLG。《英杰传》主体为《太平记》、《天使帝国》类型的战役型SLG，并以RPG的情节连贯剧情。《英杰传》绝非《三国志》系列之一款。

序章 群雄起兵讨伐董卓

且说十八镇诸侯联军讨董，董卓遂派华雄守把汜水关，吕公布把守虎牢关，以扼联军之势。

闻听华雄之名，诸侯惊慌失色，不敢请令。公孙瓒后忽然转出刘备三兄弟，自愿为先锋，得到了曹操的允许。只要与关羽对话，即可出征。此GAME联系各战役的手法纯粹为RPG式，你要尽量和每个人对话对搜集情报和发展剧情。

兵至汜水关，只要注意骑兵克步兵，步兵克弓兵，弓兵克骑兵的关系，再经常利用豆、麦等宝物补充兵力，用酒、特级酒等宝物提高士气，或者去村庄休息可以既长兵力又长士气，破关就轻而易举。战场上有一些仓可取得豆等补血宝物，有一些宝库可取得其它类型的宝物，在力所能及的情况下，最好不要放过。

终于杀到华雄面前了。华雄将会死守汜水关口，你可以上前去打他，他绝不会主动出击。此时如派关羽杀到华雄面前，只要不一刀将之消灭，即可见到单挑画面，领略关公斩华雄的Q版英姿。

攻下汜水，再取虎牢。吕布也是死守关口不动，扫平了魏续等将后，可派张飞去战吕布，即可见到三英战吕布的情节。

第一章 之界桥之战：

董卓烧洛阳，走长安，诸侯联军因此四散后，刘备回到了平原县。某日，简雍前来投奔，刘备正自欢喜，忽然从北平公孙瓒处送到告急文书。

原来袁绍取了冀州，北上与公孙瓒争雄，双方已在巨鹿、清河对峙许久。刘备准备直奔主战场界桥。这时有两条路可走，一是往北走信都，一是直指西边广川。

走信都，将会遇到袁将淳于琼的大兵。淳于琼正在围城，信都守将韩英、郭适，以及武术家藩宫苦战之际，忽见刘备军来到，无不精神大振。两下夹击，终于打败了淳于琼。

走广川，将会遇到逢纪。逢纪兵多将广，但他会主动出击，大可利用有利地势打一场伏击战。

守住信都，藩宫会来投奔；打下广川，丢了信都城的韩英、郭适会来投奔。

然后又有两条路可选择。走清河将遇袁绍首将鞠义，走巨鹿合碰见张郃、颜良的大军。

取清河，可利用桥头诱敌深入，然后全歼。最后可让关羽去挑　　鞠义，保证一刀毕命。

取巨鹿，仗就难打多了，虽有冀州牧韩馥部将关纯，耿武来救，但敌方兵多将勇，又会有一些贼兵抄你后路，所以十有八九会死得很难看。好在这关的任务除去消灭张郃外，刘备只要冲破包围，安全到达西面的鹿岩，也算胜利。

界桥之战虽然敌众我寡，但以静制动，未必不能险胜，只可惜公孙瓒、赵云乃是盟军，不听你的调遣，只顾一个劲儿向前冲，结果把敌人成批的引将过来；一旦颜良、文丑、张郃、高览四支骑兵并肩杀到，你就回天乏术了。

一定要让骑兵在下方，以覆没为代价牵制住敌军，刘备率领所有步下人马穿过密林，翻越高山，绕过东北角去偷袭郭图守把的粮仓。粮草被劫，袁绍败退。以计取胜，这关设计得真是高妙绝伦。

第一章之支援北海、徐州：

曹操全军杀向徐州，陶谦派糜竺前来平原求救。刘备兵力不足，往北平借得赵云后，大军整装出发，前往徐州，行经北海，正遇贼兵管亥围住了太守孔融。刘备与孔融、太史慈里应外合，战败了贼兵。赵云单挑管亥。一枪将他捅于马下。

来到徐州城下，于禁奉曹操之命正在攻城。刘备必须快速突破重围，歼灭于禁，杀入城中，否则后方的夏侯渊将会














两路来援，前后夹击。

见到陶谦，商议退敌之计，张飞主和，关羽主战，当然最后还是刘备（游戏者）自已拿主意。

赵云返回北平，刘备应陶谦之请留在了小沛－－新的战斗即将开始。

第一章
之饿虎吕布来访：

吕布被曹操战败，四处逃窜，而此时的刘备正忙着剿灭泰山、夏丘、彭城三处的贼寇。

其实三个贼首仰慕刘备大名已久，只要刘备走到面前，就会投降的。

接着，陶谦亡故，临终把徐州让给刘备，刘备又把小沛让给穷困来投的吕布驻军。曹操挟天子下诏，命刘备进攻淮南袁术。此时吕布却偷袭了徐州。

第一章
之讨伐吕布之战：

刘备兵败去投曹操，曹操遂统大军东征徐州。这时有两种选择，一是配合荀或进攻张辽防守的夏丘，二是配合郭嘉进攻高顺防守的彭城。

接着，陈登献计，进攻吕布固守的下邳城。宋宪、侯成、续三将布防城外，千万不要杀死，要让刘备去逐一说降，他们会答应放下吊桥。说降成功，刘备行至护城河边，吊桥放下，这时要赶快杀入，因为曹操的大军已到，可别让他们抢了你的经验去。（注意城中宝库可找到赤兔马）。

第一章
之徐州攻防战：

回到许昌，献帝认刘备为皇叔，并赐玉带一条。刘备来到城中的集合所，遇见许褚，声称丞相有请。进入曹操官邸，曹操第一句话就是要借玉带一观，并要你把玉带送给他。千万别答应，否则小命休矣！

曹操把刘备邀入后园，寿梅煮酒，论及天下英雄。记住，说谁是英雄都可以，绝对别自吹自夸，以免曹操起戒心。

袁绍消灭公孙瓒的消息传到许昌，刘备心生一计，不如趁此混出京去。他来到议事厅，建议去攻击北上的袁术－不要选择打袁绍或是给公孙瓒上坟这两个选项，选了也是白选，曹操不会放人的。

南下广陵进攻袁术。袁军虽然不强，但着实人马众多，不用主动出击，敌人会自己送上门来的，摆个口袋阵等鱼上钩是最好的战术。可使张飞单挑纪灵，必得三尖刀。

袁术溃败，刘备命张飞守小沛，关羽守下邳，自统大军杀奔徐州。徐州由车胄守把，这场仗又是两段任务，第一段击倒车胄，但随即曹营大军由北杀到，第二段任务是要撤至西南的村落。

第二章
之官渡之战

关、张失散，刘备带着糜竺、孙乾北投袁绍。袁绍立起马步三军誓为刘备报仇，孰料兵至白马，上将颜良竟为一长髯者所斩。袁绍急唤刘备来议事厅，喝问长髯者是否关羽－千万别承认，否则GAME OVER了不可怨天尤人。

好不容易糊弄过去了，谁想关羽刀斩了文丑，刘备这回否认也不行了，当然也不能逃走，否则死路一条，要一口咬定乃是曹操的诡计，才能保住性命。

这种“死亡游戏”可不能再玩第三遍了，赶紧找个借口去汝面联合刘辟，逃之夭夭吧。南下经至中途，袁绍谋士郭图带兵追来，这仗的目的是要逃往西南的鹿砦。

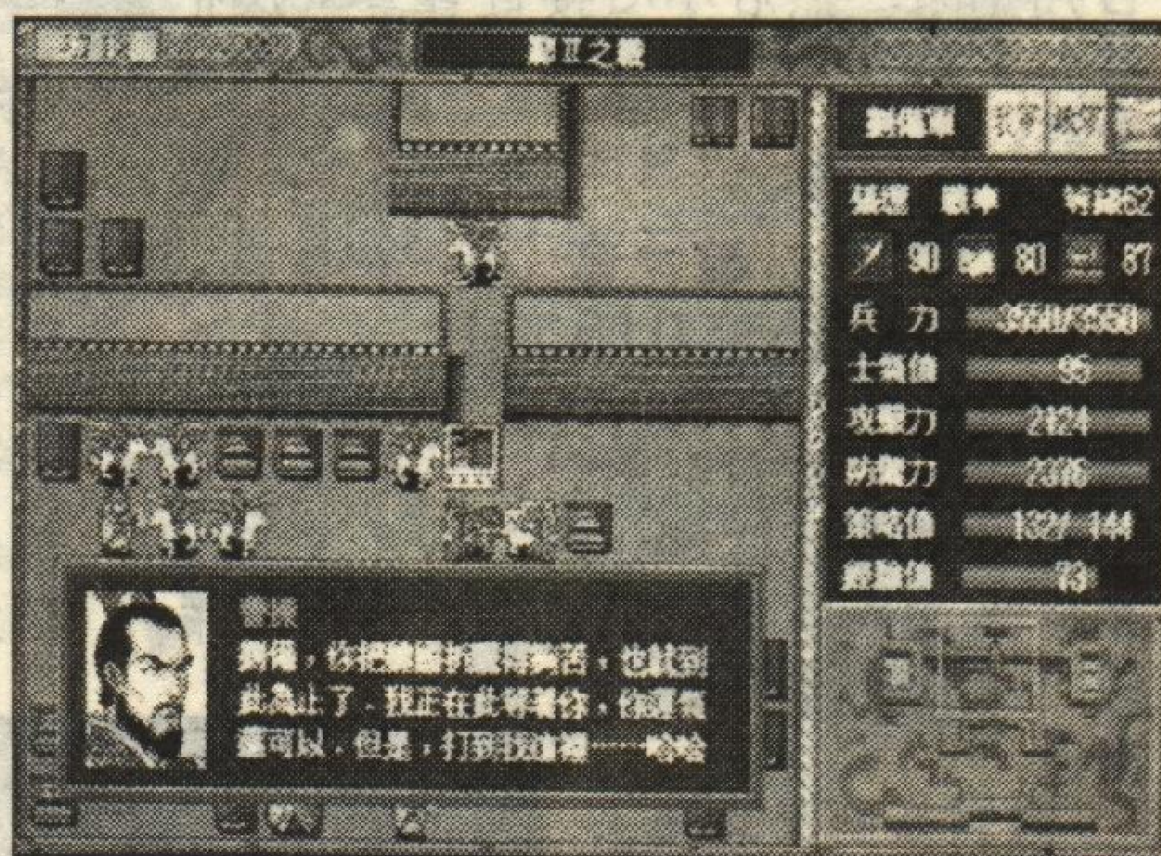
战事正酣，忽然一骑斜刺里杀到，原来是赵云前来投奔。可是先别高兴得太早，张郃大军也来援助郭图了，还是三十六计，走为上计。

第二章
之古城之战：

行至古城，忽有山贼拦路，刘备杀透重围，近前一看，贼首竟是三弟张飞。兄弟重逢，意外之喜，当下整顿兵马杀奔颍川。

颍川守将是曹营名将蔡阳。刘备正自苦战，忽然一彪人马出现，却是关羽从曹营千里单骑寻见而来，还带着义子关平与侍从周仓。两下合兵，曹军大败，关羽一刀劈了蔡阳。

接下来有两种选择，是固守汝南，一是南投刘表。选择投刘表可有直接进入下一节，否则还有一场逃命战要打。



曹仁兵至汝南，刘备差点被合围，好在派去联络刘表的孙乾及时赶回。指点逃往西南的鹿砦，可以避过敌军。

第二章
之隐伏新野：

刘表安排刘备驻军新野小城。在新野的集会所里可以找到伊籍，酒店可以找到刘封，伊籍并会提起荆州的大贤水镜先生。

为了帮刘表分忧，刘备前往江夏剿灭张武、陈孙。最好利用桥梁合击敌，消灭其主力后再直逼张、陈。让赵云去单挑陈孙，可得的卢宝马。

回到新野，刘琦前来告别，要前往江夏驻守。叔侄惜别之后，伊籍告诉刘备，水镜先生恰在城中。可在集合所找到司马徽，闻知“伏龙、凤雏，得一可安天下”，刘备遂带同关、张前往隆











中。

孔明远游去了，刘备怅然回返，才进新野城，忽听有人放声高歌，上前一问，原来是大贤徐庶。徐庶加入刘备军，他的军种竟然是－妖术师！

徐庶也推荐诸葛孔明，于是二顾隆中，却只遇到诸葛均。多对几次话，留封信给孔明，以利日后相见。

曹仁南下新野，徐庶一眼看破了曹仁的阵法，是欲诱我深入然后围歼之。先派赵云挑死出来迎敌的吕旷、吕翔兄弟，然后小心接近曹营，反把曹仁引诱出来，即可利用小桥梁大获全胜。

第二章
之诸葛孔明下山:

曹操计取徐庶，刘备洒泪告别军师。回过头来和张飞对话，忽然徐庶又折了回来，再荐孔明。刘关张三顾茅庐，见到诸葛亮。刘备上前虚心求教，终于说动了卧龙出山。

回到新野，在集合所里可听到传说中两柄宝剑的消息，一柄名为英杰剑，另一柄呢？

第二章
之曹操南征:

曹操大军南取荆州，前锋夏侯 又近新野。张飞主张固守城池，军师孔明却似乎另有妙计。

最好还是把令箭交给孔明，由他分派人马吧。他会把刘封、张飞、简雍埋伏在村庄以北，把关羽、关平、周仓埋伏在村庄以南，刘备大军在后，赵云在前诱敌。等把敌人引入包围圈，忽然间烈焰遍地，曹军兵马损失惨重，士气大幅度降低，而且除李典等少数几个外，大者混乱无法行动。这是白捡经验值的好机会，快派要练级的武将冲上前吧。

回到新野，忽然传来刘表病殁，刘琮继位的消息。而且从关羽擒到的宋忠口中，更得知刘琮、蔡瑁已降了曹操，拱手献出荆州。孔明劝刘备趁此机会袭取襄阳，否则悔之晚矣。刘备不忍心夺了同宗的基业， 自犹豫不决。

是南取襄阳呢，还是东投江夏？反正结果是一样的，襄阳之战打到一半，必会报说曹军接近，孔明建议撤往江夏，不过襄阳城中最北面的宝物库里可以找到倚天剑，这仗也并非没有价值。

打襄阳前先要攒足了各种补血药品，切记，切记！因为接下来就是让你痛不欲生的长坂坡之战。这仗分为两部分，第一部分的目的是保护百姓至东南角上的村庄，第二部分的目的是保护百姓撤至西北的桥梁。老百姓移动慢不说，还不受控制，你的手下必须排开了做他们的挡箭牌－－真是苦恼至极。而且第二部分不让“全军撤退”（重新打这一仗），除非结束游戏，重取进度再从第一部分重新来过。



这一仗可让赵云搜寻夏侯恩，宰了他即可得到青剑。

第三章
之荆州南部征服战:

赤壁之战后，曹操留曹仁守江陵，夏侯淳守襄阳，自回北方去了。江东周瑜统率大军在江陵城下与曹仁鏖战，孔明趁机建议去混水摸鱼。

江陵战由陈矫防守，虽说几近于空城一座，却也不是那么好打的。一定要小心前进，眼看陈矫要撤退，突然间周瑜击败曹仁，气势汹汹地杀来。东吴兵马实在强大，不要硬拼，可以放弃城池缩回西边小桥之后。只要抗住几轮进攻，周瑜箭疮发作，就会被迫退兵。

刘备军取江陵，又夺襄阳，逐渐站稳了脚跟。诸葛亮向刘备推荐江夏的马良是位人才，赶去江夏，先可打听到费 的消息，又在酒馆里闻说马良在集合所。进入集合所，马良、马谡兄弟即可加入刘备军。另外，在襄阳还可得到有关蒋琬的消息。

回到江陵，马良建议进攻南部荆州四郡。于是命关羽留守，刘备、张飞、赵云分取零陵、武陵和桂阳。

无论刘备攻打何处，张、赵攻另两处，都能一鼓而下。然后合兵一处，并带上赵云，直取长沙。

长沙的地形很古怪，中央好象一座小岛，有桥梁接东西陆地。刘备军在西边出现，不要全军前进，只派一骑杀过小桥即可。你会了现突然间大小泛滥，原来太守韩玄施了水计，刘备军所有兵马都损失极重。不过敌军也不好受，由于杨龄等人马全都被水冲走，兵将们想到韩玄竟不顾自己人的生死，全部士气低落。

赶紧补足兵力，向东边掩杀过去。东边陆地上有两座宝库，北边一座有英雄之剑，不要忘了拿。

刘备开入长沙城，在官邸里收服了黄忠。

第三章
之荆州所有权的纠纷:

刘琦病殁，鲁肃来索还荆州，孔明声称取了西川即将荆州奉还。周瑜乃心生一计，诡称帮助刘备取蜀，趁机欲夺江陵。

这一仗很好打，只要派几支部队悄悄占领四角上四座鹿砦，然后大声喊叫，就能使周瑜误以为中伏，被迫撤兵。

周瑜被气死，诸葛亮去江东吊孝。










趁这机会可在襄阳、江夏城中找到蒋琬和费祎，回到江陵议事厅，一个名叫庞统的家伙前来投靠，因为其貌不扬，刘备给了个耒阳县令让他做。谁料庞统上任许久不理事，刘备乃带着张飞、孙乾前去调查，这才发现原来是位大贤。

第三章
之益州攻略战:

张松来献地图，刘备乃以帮刘璋抵御张鲁为名，留关羽、张飞、诸葛亮等守荆州，自统大军以法正为向导，直取西川。

刘璋请刘备驻兵濠城，恰巧此时张松的阴谋败露，刘备遂南下攻各佳 。这一仗左右要打败，而且百分之八十的可能性，庞统要中箭落凤坡。

唯一可行的，是给庞统配上赤兔、的卢等良马，然后把法正等人当挡箭牌拦住张任所部，庞统赶紧逃之夭夭，往西和主力会合。只要这仗能保证庞统不死，你以后就一直有两名妖术师可用了。

庞统战死，刘备撤兵，或是庞统不死，因为军粮被劫，也不得不撤。回到濠城，派关兴、周仓回荆州求援。

诸葛亮留关羽父子和周仓守荆州，并向关羽推荐王甫、赵累、廖化三将，自己与张飞、赵云分兵三路西援。张飞义释严颜，抢先到达濠城，于是二次 。

这一仗双方都会有援兵出现，让刘备去说降吴兰、吴懿、雷铜、李严、费观，果然成功，并且吴兰和李严还会留下帮助作战。最后击倒刘贵（刘匮？）即可全胜。

刘璋闻报大惊，黄权乃建议向汉中张鲁求援，张鲁乃直下葭萌关。

孔明留守各佳城，刘备自统大军杀向葭萌。张鲁麾下有好几辆发石车（弓箭队的第三级），一定要以迅雷不及掩耳的速度围歼之。进入城中，突然马超、马岱率数支近卫队（骑兵队的第三级）在城门口出现。可派张飞去挑马超，双方虽然杀个棋逢对手，马超却莫明其妙地撤兵了，回过头来，张鲁好似瓮中之鳖。

取下葭萌关后，孔明亲往说马超兄弟来降。马超建议劝说刘璋来降，张飞等喜欢作战，听谁的好呢？听马超的，可不费一兵一卒得到全蜀，还能得到名马黄爪飞龙。要是去打成都，能收到孟达、吴班、黄权、陈式、霍峻和沙摩柯。

第三章
之汉中攻防战:

曹操以曹洪为主将取得了汉中，曹洪和副将夏侯渊守定军山，夏侯德守天荡山，防备刘备来袭。张郃不服，定要抢先出击，进取巴蜀，曹洪苦劝无效只好答应。

张郃进至瓦口关，刘备要在此地打两场仗，第一仗由于曹洪不派援军，张郃终于溃败；第二仗只要先击溃敌西南方向的援军，亦能很轻易地获得全胜。

为了牵制刘备，曹洪派徐晃去驻防天荡山，换下夏侯德攻击葭萌关。是援葭萌关好呢，还是攻敌之必救－定军山好呢？

如取葭萌击退夏侯德，以下可以选择攻定军还是天荡。定军山有夏侯渊，天荡山有徐晃，攻其一，其二必会来救。徐晃手下有一偏将王平，刘备可劝说其来降。

可选黄忠单挑夏侯渊，结果如何不问可知。取下定军，可两路或取天荡，或取汉水；取下天荡，即可直击汉水。

如一开始选择进攻定军山，夏侯德会放弃包围葭萌关回防天荡山，徐晃则支援定军夏侯渊。击破夏侯渊亦可选择天荡山，还是汉水为下个目标。

汉水的守将是曹洪，曹刘二军隔着两座桥梁对峙。北路可直趋桥头诱敌来攻，然后利用有利地型全歼之；南路敌人发石车太多，隔水作战他比你有利，干脆后退几步，等北路得手，后再夹击之。

黄须儿曹彰统率大军前来援助曹洪。小心挺进敌营南方的山口，设下一个布袋阵，然后派一支兵强马壮且机动力强劲的骑兵去诱敌，把敌人一小队一小队地引入伏击圈歼之。下一步是扼守桥梁，消灭敌军主力，随即过桥直取阳平关口。注意，曹军的第一位妖术师司马懿出现时，一定要首先消灭之，再扫荡



残敌，最后击退死守关口的曹操。

第三章
之蜀汉建国:

孙曹略中联合，腹背夹击关羽，关羽被迫退走麦城。这一仗是最不可能有胜算的了。你在汉蜀经营十数仗，关羽守荆州，许久没机会升级，而且他兵微将寡，前有吕蒙、陆逊，身后还有曹仁，要想穿越吴军的重重防线逃到西边的鹿砦，简直是大白天做美梦。

关羽生死不明，荆州已失，刘备正在恼火，忽报东吴诸葛瑾来到。原来子瑜是来求和的，要不要继续联吴抗魏的大计呢？让咱们先来改变一下历史，假设刘备十分明智吧。

第四章
之夺回荆州:

曹操去世，曹丕篡汉自立。汉中王刘备与东吴孙权联合，共伐曹魏。诸葛亮建议由庞统率一军奇袭陈仓，蜀军主力却挺进襄阳，东西夹击曹魏，此计甚妙，是否听从呢？

如听从此计，孙刘在江陵相会，孔明再建议由东吴兵发合肥牵制张辽。如两计皆不从，张辽自合肥，曹真自长安，增援荆襄，你以后的仗有得苦了。

战襄阳，厮杀异常激烈。堪堪杀至城中，忽有一员神秘武将“????”出现，一刀斩了曹仁——当然在关羽未死麦城的情况下，才会有此情节，你明白他是谁了吧。

曹营大将徐晃守南郡，于禁守新野。刘备可亲取其一，而使盟军陆逊取另一。攻下襄阳后，还可在城中听到“霸王剑”的消息，莫非即“传说二剑”之另一柄……

进攻新野，要小心敌将许褚的援军，只要击倒于禁或夺取粮仓，即为全胜，并不难打。

而如果进攻南郡，徐晃可非许褚能

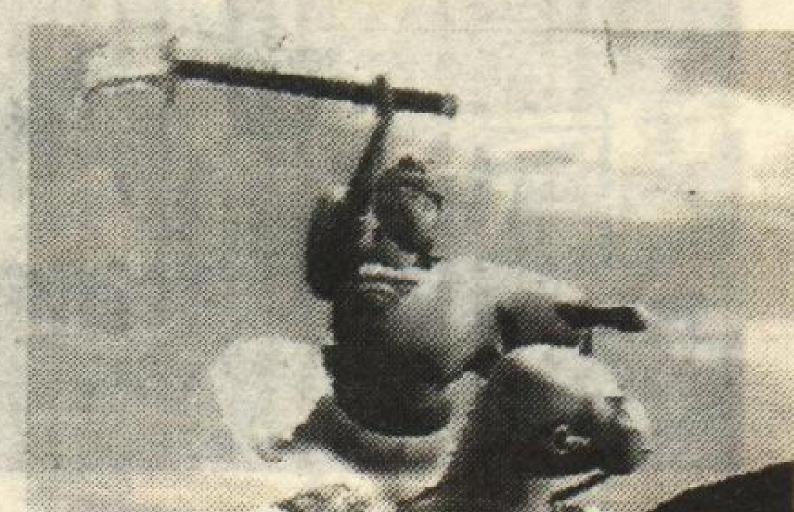










比，他一上来就计划使水计，孔明急令三军夺取河流南北的鹿砦。一般来说，你还来不及夺取鹿砦，徐晃就会放水，使蜀军兵马损失惨重，士气低落。要赶紧收缩兵力，补满兵数和士气，再与徐晃决战，方可取胜。

陆逊被召回江东，临行留下甘宁、凌统、徐盛、丁奉四将归刘备调遣。联军进逼宛城，如果没请孙权进攻合肥，张辽的援军将会在途中出现。

攻击宛城，这一仗时间较紧，千万要速攻。蜀军才杀进城门，忽有一将驰到，一刀斩夏侯淳于马下，原来是失踪的关羽又出现了(他要是死于麦城，当然就见不到这场莫名其妙的虚构史剧了)。兄弟三人重逢，信心倍增，大军继续北进，要与曹魏决死一战。

第四章
之中原死战:

如派庞统奇袭关中，则此刻时空将转移到西路。庞统进攻陈仓，这一仗非常艰苦，因为所派出的将领并不由你指定，你会发现一大批久未练级的废人都重上战场，而他们和装备精良的敌人拼杀科就是送羊入虎口。好在还有赵云、马超两员战将跟随，否则这仗无异于捉弄玩家。

郝昭固守陈仓，城高门小，很难攻破，所以一定要加快进攻速度，以免超时。敌人的南路前锋是一批外族士兵(羌人)，可使马超说服他们来降。羌人后面还有久已存心归汉的姜维，是级别颇高的近卫队亦以收服为佳。

攻下陈仓，不许存盘继续进攻长安，长安守将是张郃，可使赵云挑之。另外，老牌妖术师徐庶在此，他身在曹营心在汉，当然一说即降。

庞统奇袭军势如破竹，攻克长安，与取宛的刘备主会师，直逼许昌。而陈仓、长安两战如果打败，或者超时，则奇袭军不能及时赶到，刘备可就要孤军奋战了。

司马懿劝曹丕退保河北的中心邺城，自己独守许昌。许昌城墙很厚，普通法术根本无法隔墙攻击，必须多带发石车集中力量消灭守门之敌(主要亦为发石车)，才能顺利突入。城中巷战，突遇张辽，关羽动以兄弟之情、朋友之义，张辽倒戈来降。攻至内城城门，城门竟然未开，蜀军无法进入。正自焦急，突然未被准许参战的两员老将黄忠和严颜不知何时混入了许昌内城。二将才打开城门，突然伏兵四起，终究廉颇老矣，中箭不支而亡。刘备挥兵杀退埋伏之敌，攻入内城，最后杀败司马父子，取下了许昌城。

第四章
之蜀魏最后决战:

进抵邺城后，曹丕严阵以待。注意此后的三仗要一气呵成，要留有余力，因为三仗一体，中间不让存盘，也不让撤退。

在邺郊战场的东巡宝物库里，可发现那柄传说中的霸王之剑。蜀军强盛，魏兵纷纷退败，终于战败了曹丕，曹丕高呼“投降”，谁料司马懿突然出现一剑刺死曹丕。

惊愕的蜀军杀入邺城，司马懿四门纵火，要与刘备同归于尽。此仗敌人甚多，要赶紧给己军补满兵数和士气，然后趁敌在烈火中尚未及补血时冲上，才有胜算。邺城中道路纵横，许多地方一夫当关万夫莫开，一定要快速进击，绝对小心别堵死在一个地方无法前进。烈火熊熊，时间一久，城墙将会倒塌，刘备的壮志宏图将成为泡影。



攻入邺城中心，击败司马懿，众人正欲欢庆天下从此太平，忽然一声长笑，曹操出现了！

原来曹操诈死，为了引动吴蜀相争，谁想刘备并未上当。曹操和司马懿退入内城，蜀军随后杀入——这才是真正最后的大决战。

刘备迎回献帝，中兴汉朝，太平盛世来到了(打死我也不信刘备有此忠心，什么叫枭雄啊!)结尾音乐和画面都十分精美，相信游戏者会喜欢的。

对了，还有另外一个结局，假如刘备没有玩家明智，偏要去伐东吴呢?

攻魏时，关兴、张苞、刘禅三将会在情节中出现，如攻吴，则在战争开始时前来报到。刘备第一仗打的是西陵的孙恒，假如关羽已死，则会由吴班前来报告，张飞被范疆、张达二人刺死——真是福无双至，祸不单行。

西陵之战，由于陆逊拒不增援，因此并不难打。攻克西陵，诸葛瑾二度来求和，如答应，可得到《吴子兵法》为赠，情节进入第四章夺回荆州。如不同意(那是找死)，即大军挺进彝陵。

陆逊纵起火来，蜀军被河流和大火隔为两半，军力、士气所剩无几，而对面两倍于我的吴军又冲杀过来(刘备七十八万大军伐吴，想来吴军有一百五十万?)。这种仗你说怎么打法，笔者无奈只好祭出了GW这件法宝，终于击败了陆逊。结果呢，刘备自己想通了：“还是联吴抗曹为是。”于是退回成都，情节进入第四章夺回荆州(真扫兴!)。

看来还是打败为好，这样就可以看到真实的历史结局。刘备病逝白帝城，诸葛亮奉刘禅为蜀汉皇帝，接着从六出祁山到晋朝建立，用许多静止图片叙述后半部三国故事。最后还有长长的出演表，剧中出现的所有历史上确有的人物名字排成长长一串，这时的音乐相当有特色，不可错过。

文 / 赤军






加油吧！江戸小子

类型ACT 机种PS 厂商KONAMI 媒体CD-ROM

大盗伍佑衛門外傳

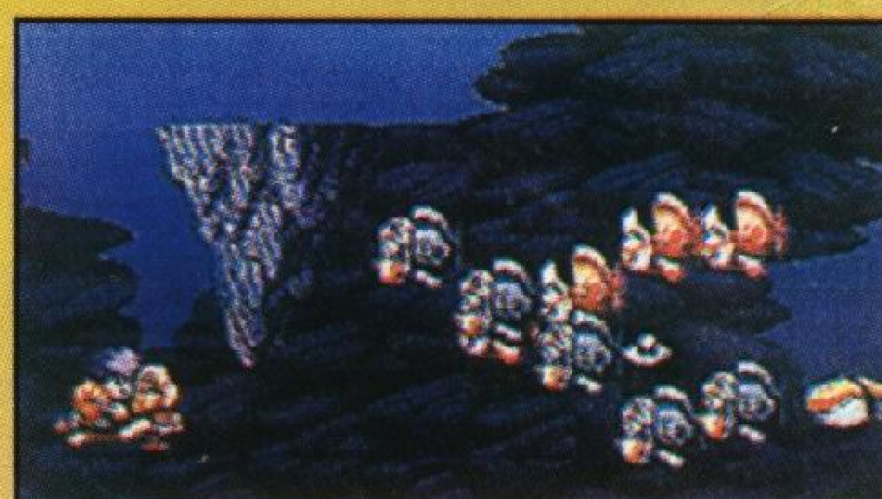
與宇宙海賊作戰！爲了地球而再去大鬧吧。



RPG的要素便是交谈



以打斗为主的游戏，也有青蛙过河的内容。



这是射击模式，敌人像「沙罗曼蛇」中一样成串而来。

PS版独创的“伍佑卫门外传”，是一款融合了多种游戏类型，采用了多种画面技术制作而成的有趣作品。

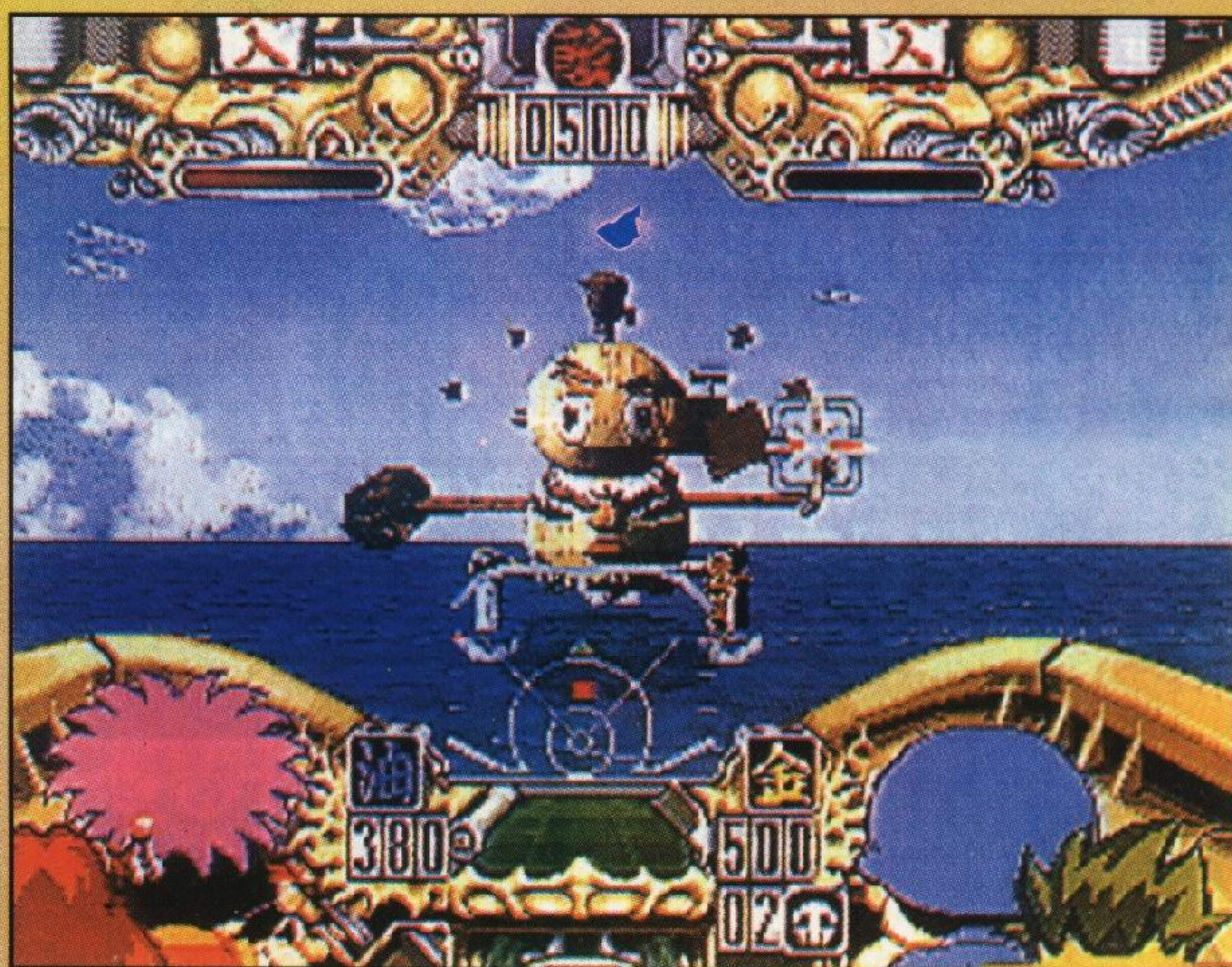


游戏的主角伍佑卫门与惠比丸没有变，那胡打乱闹的爆笑气息也没有变，不过，画面的质量和操作性，却因为PS的强大机能而得到进一步提升！而且，还有用CG制作的片头片尾DEMO呢！

我就是大宇宙海贼亚克奇古！（表情真变态）



很熟的场面，不过画面质素提高了



舱内型3D视角STG（哈哈）！

出人意料的逼真之序幕影片

会让人想到「星际大战」的开场的小型太空船和大型宇宙战舰之对决。或许你会在刹那间浮出个想法：「这真的是伍佑卫门吗？」。事实上，逼真画面也只到此而已……





傳說的伍佑衛門再掀狂瀾！





《名品消费》电玩专辑编辑部赠

勇者斗恶龙Ⅳ　作画（日）いのまたむつみ

馬里奧升級爲64位！

超級馬利奧64

机种 任64　厂商 任天堂　类型 ACT



我们的老朋友马利奥感觉上一点没变。

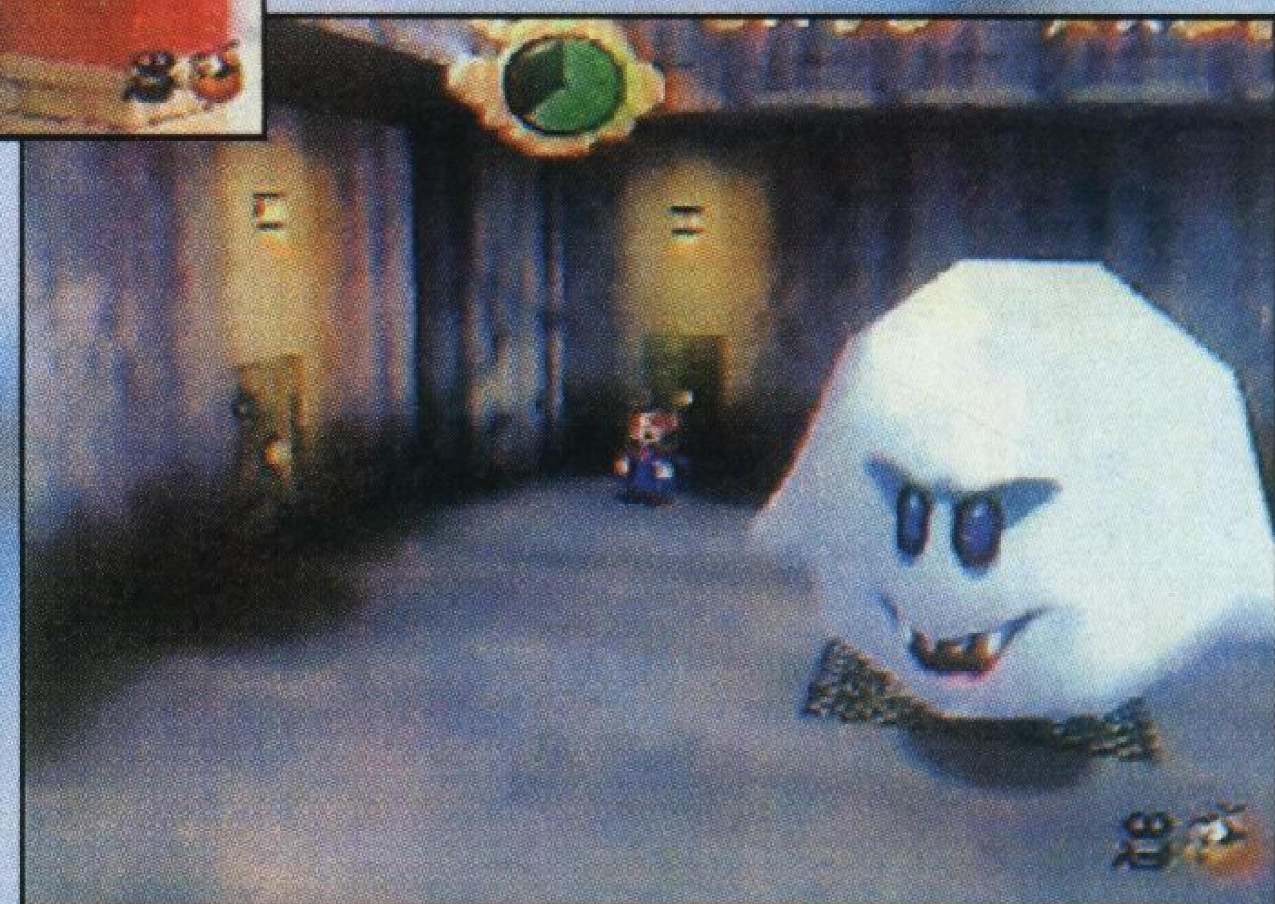
马利奥又将在任天堂64位主机上与朋友们见面了。虽说游戏立体画面和游戏流畅度来说，其它次世代节目是无法相比的。但是马利奥必竟已是个老游戏，不知道发售后能否再创销量记录。



马利奥一贯的大敌库珀，好象比以前更厉害了。



这回马利奥还可以借助飞鸟移动



面对这么大的BOSS该如何应付呢？

五花八門的世界“活”現眼前！



有许多宝箱但不知里面是什么。



这次马利奥仍可在水中移动。



这个好像是无敌的道具。



大贝壳中有一颗珍珠，采珠人，努力吧！

阻止庫珀的野心吧！



我库珀可不是好惹的哟！

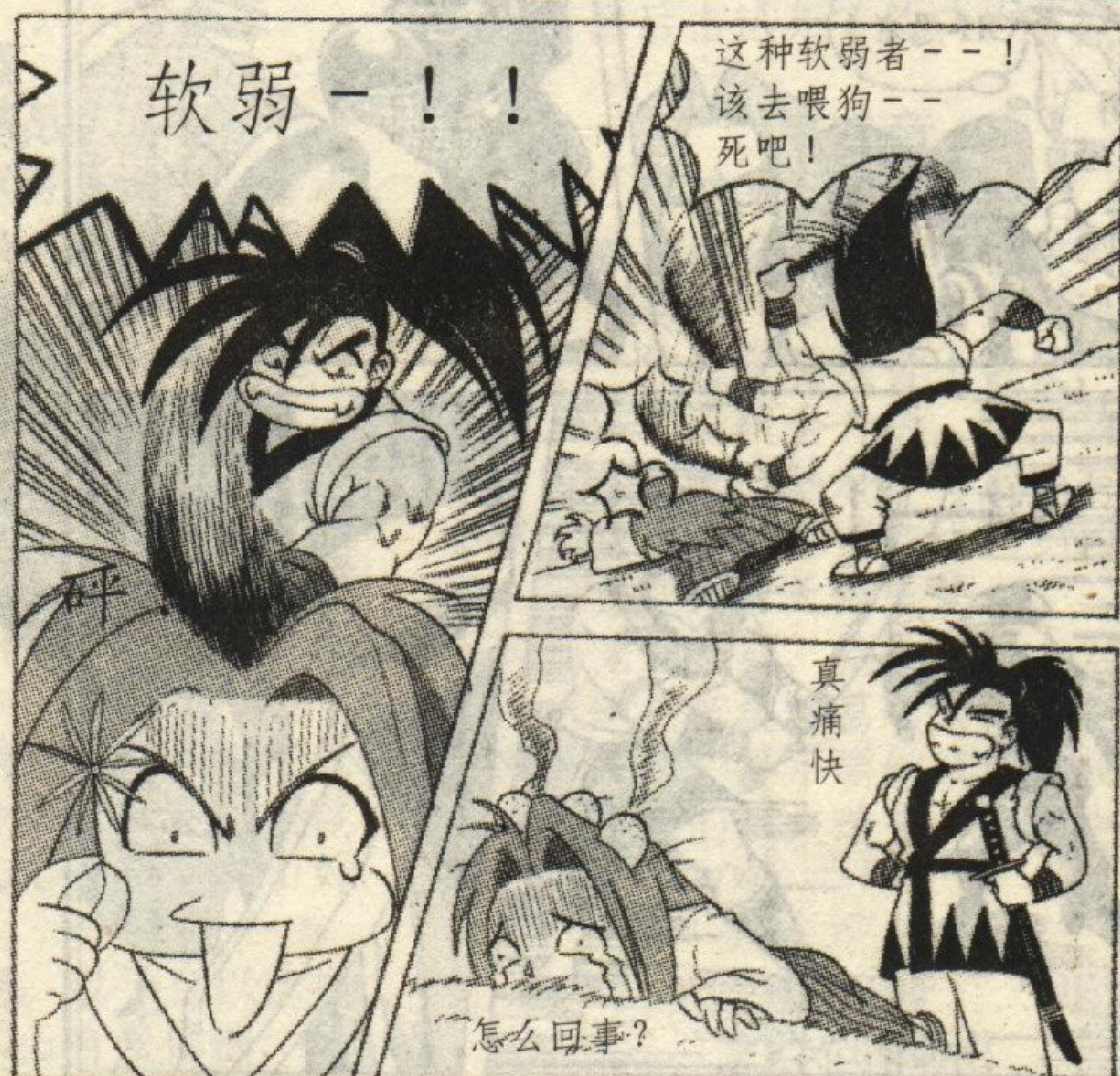


霸王丸風雲録

原作／（日）广野诚
译／KING
制作／AKIRA
（本漫画阅读时从左至右，从上至下）

流浪的剑士霸王丸，在执着追寻“武士魂”！！那究竟是……？





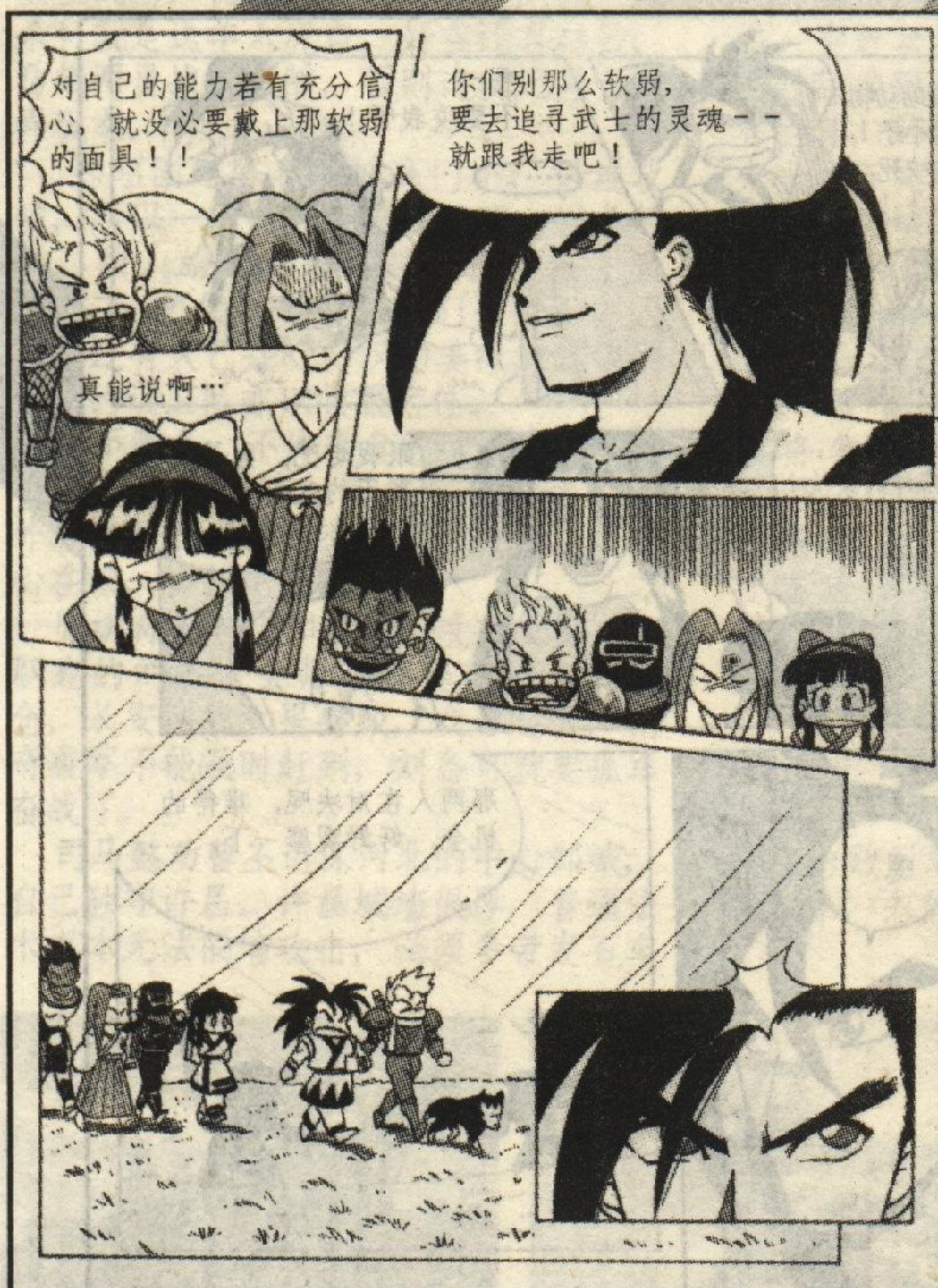


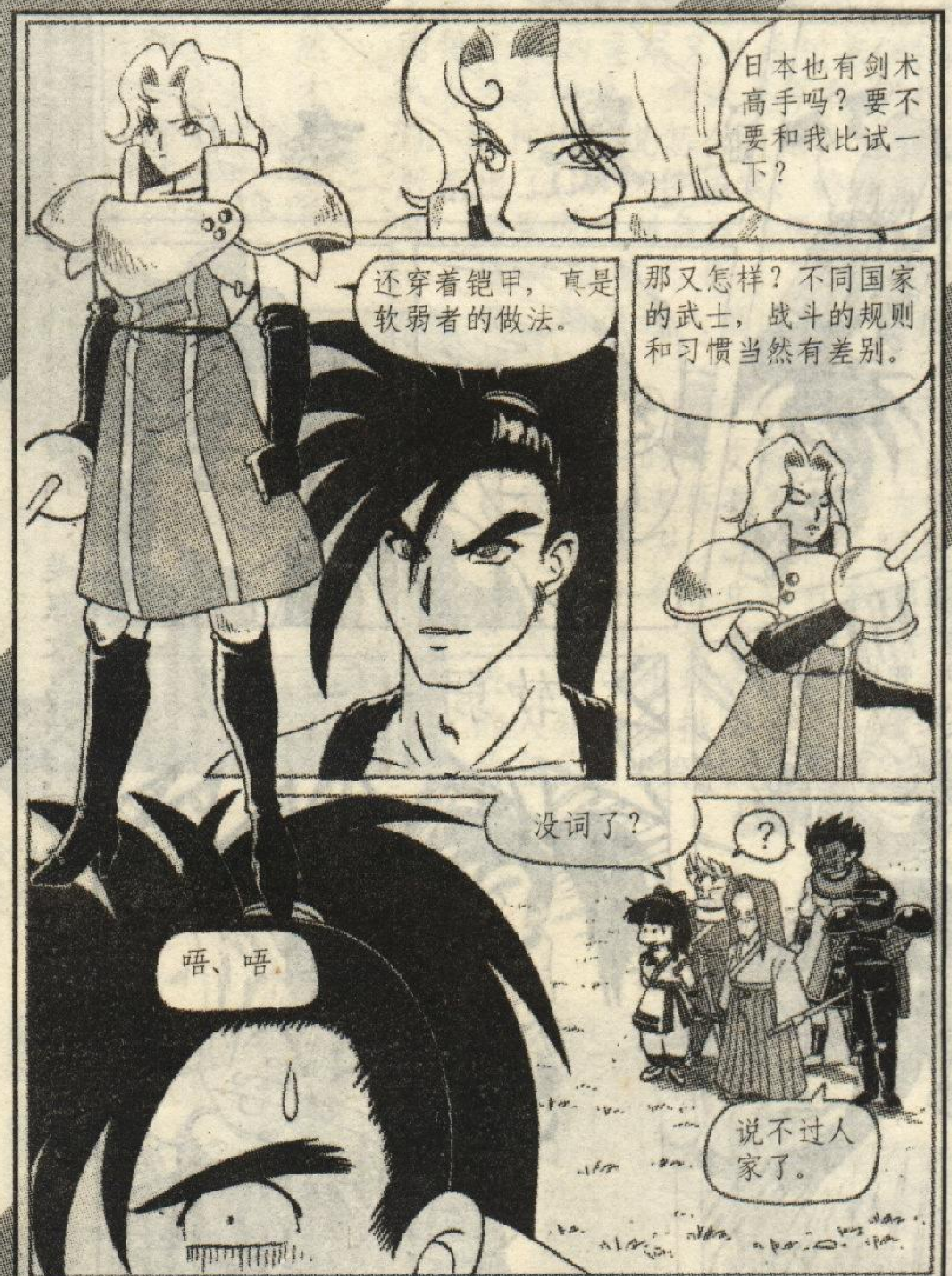
注：在放出忍犬的硬直时间，是很容易被攻击的……

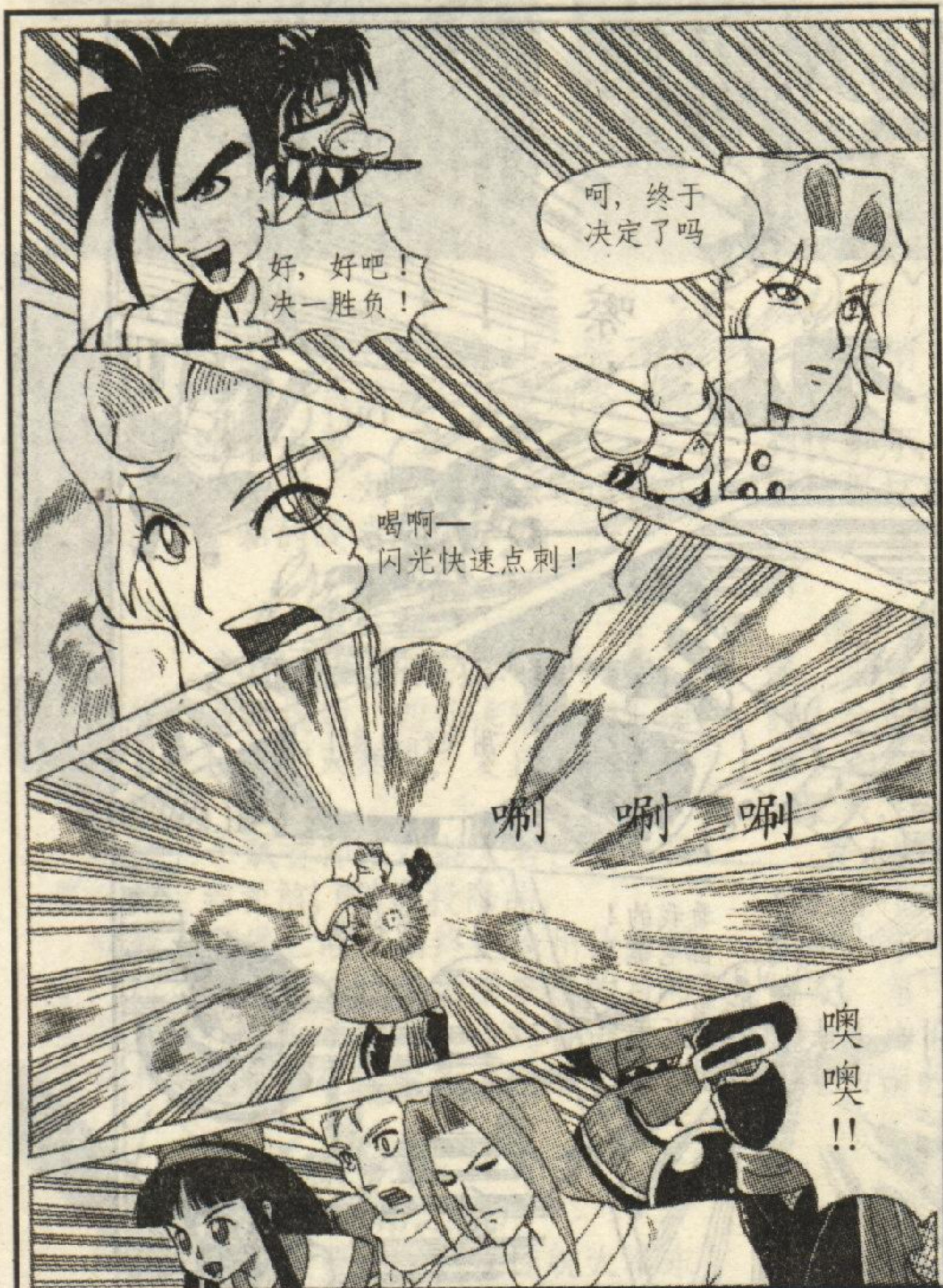



咤—！
OH-忍者！
锵—！

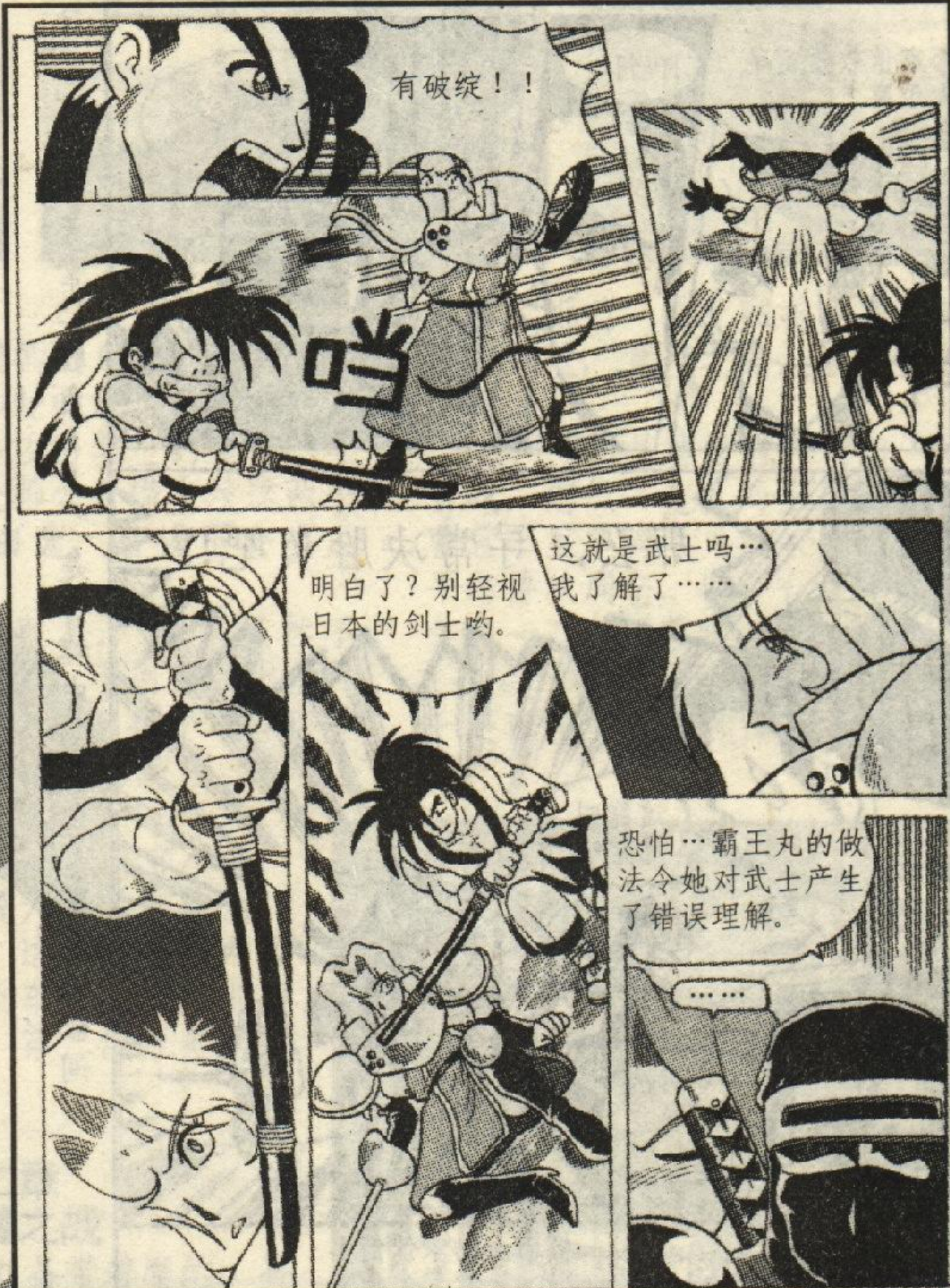

注：旋风烈斩：一斩，可将对手击到天上的大技！
軟弱~~~!!
旋風烈斬!!
战斗时要挡住本来面目实在太软弱了！！
叭嗒
叭嗒
那个…
太狠了


对自己的能力若有充分信心，就没必要戴上那软弱的面具！！
你们别那么软弱，要去追寻武士的灵魂——就跟我走吧！
真能说啊…


日本也有剑术高手吗？要不要和我比试一下？
还穿着铠甲，真是软弱者的做法。
那又怎样？不同国家的武士，战斗的规则和习惯当然有差别。
没词了？
？
唔、唔
说不过人家了。



注：闪光快速点刺：斩键连打



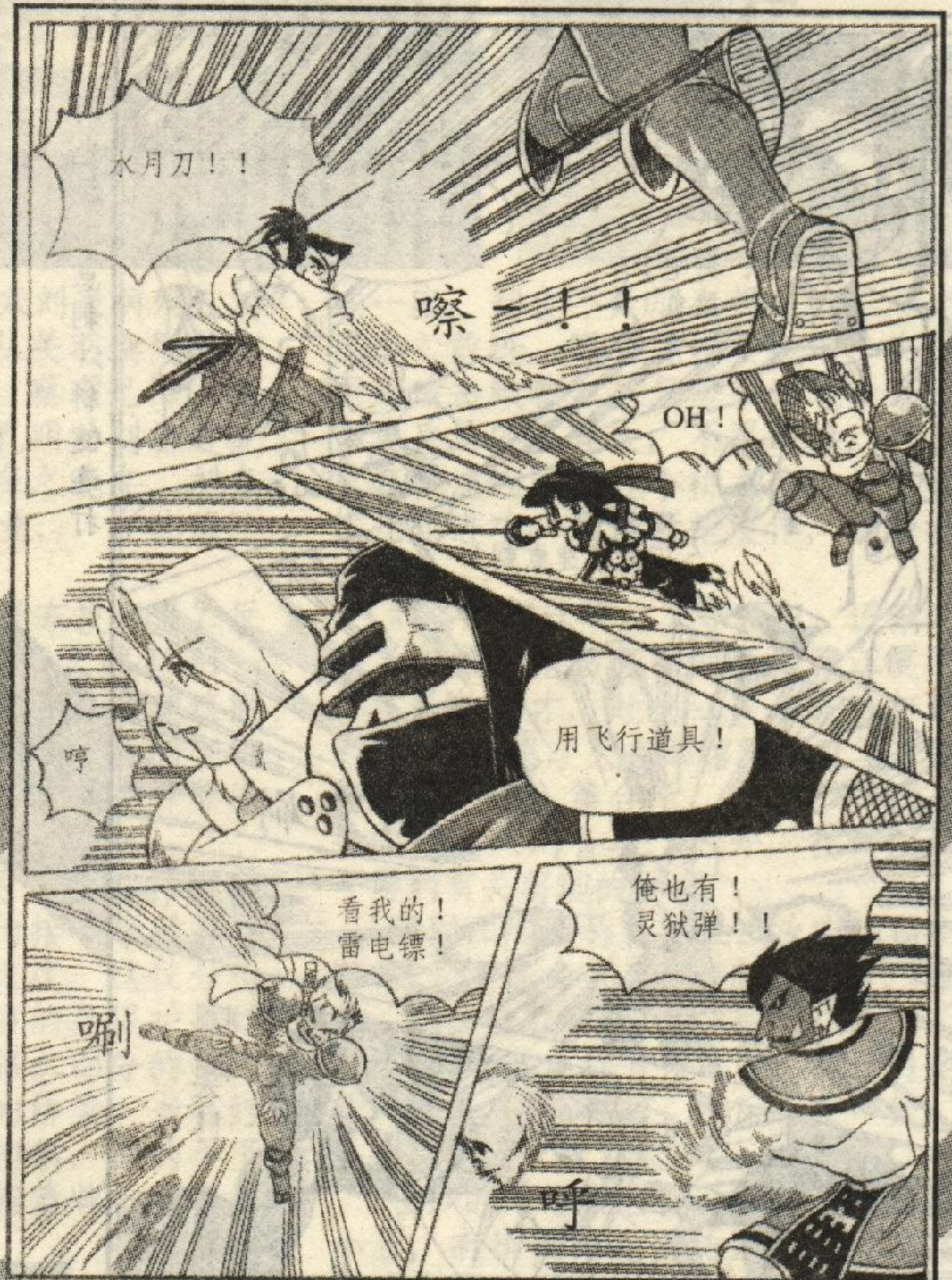
这样做就很得体吗？霸王丸……

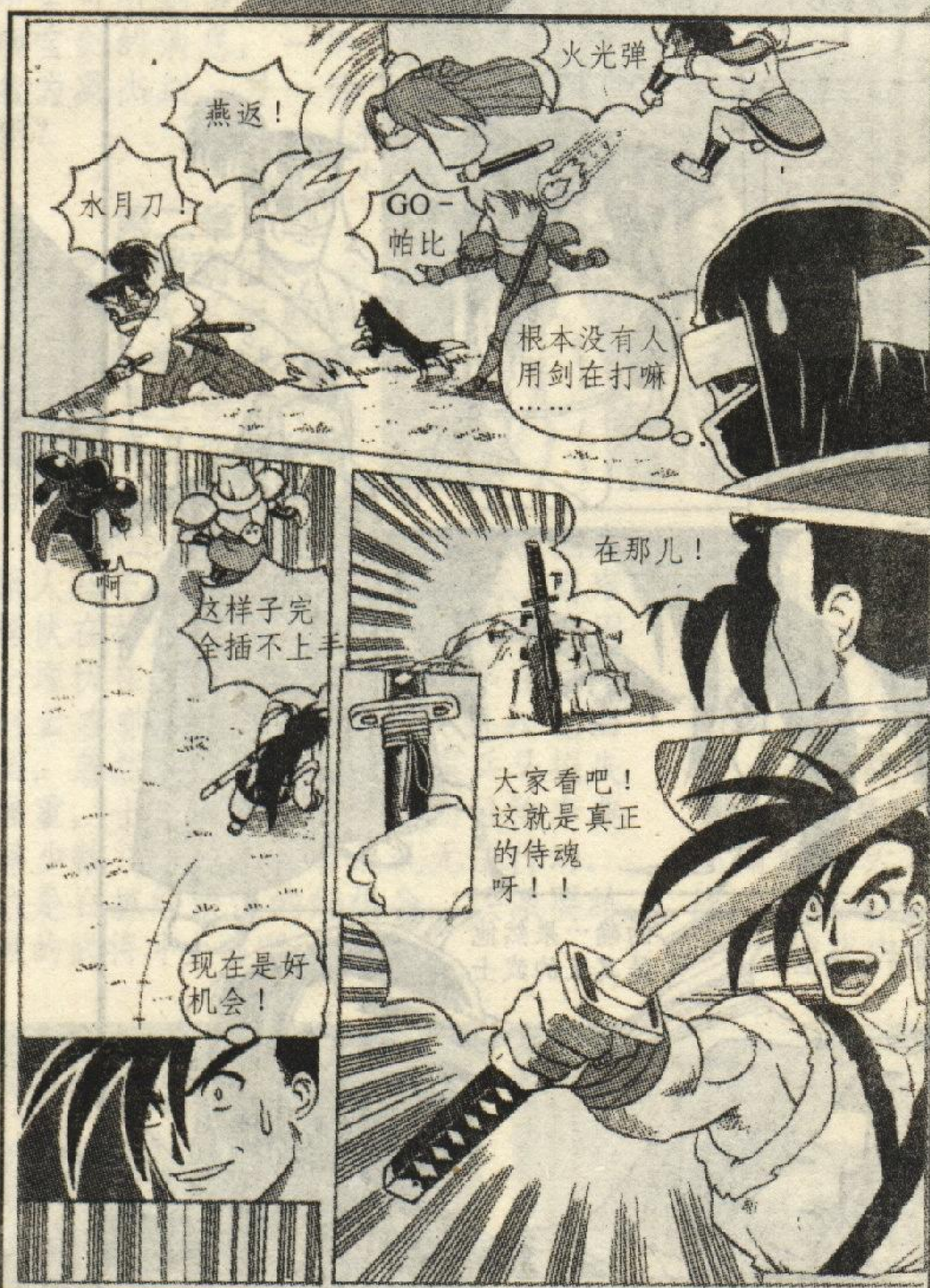






注：“いざ寻常に胜负！！”是侍魂中的公证人黑子的台词。





武士的灵魂，就是所佩的宝刀。但为何霸王丸的刀会在这儿呢？



这就是因名刀“河豚毒”而引起的一场风波。现在，落下了大幕……

宝物猎人·G

TREASURE HUNTER G

类型: RPG	机种: SFC
厂商: 史克威尔	容量: 24M

本作是史克威尔公司继与任天堂合作开发"超级玛利奥RPG"后,利用3DCG透视技术制作的又一款游戏。细腻入微的人物表情、绚丽多彩的背景画面,再加上生动活泼的故事情节令玩家体验到了从所未有的乐趣。史克威尔总是能给人带来意外的惊喜,SFC的机能似乎已被她发挥到了极致。不管怎么说,"宝物猎人·G"绝对是可以与世代相媲美的游戏。

ルーリの町 → イラトの调密 → ルーリの町 → セビアの町 → ルーリの町 → イラトの森 → タニアの町 → アブノバ山 → 魔人の塔 → タニアの町 → ゴルゴビナの港町 → ヘルマソの森 → ヘルマソの穴

ル-リの町

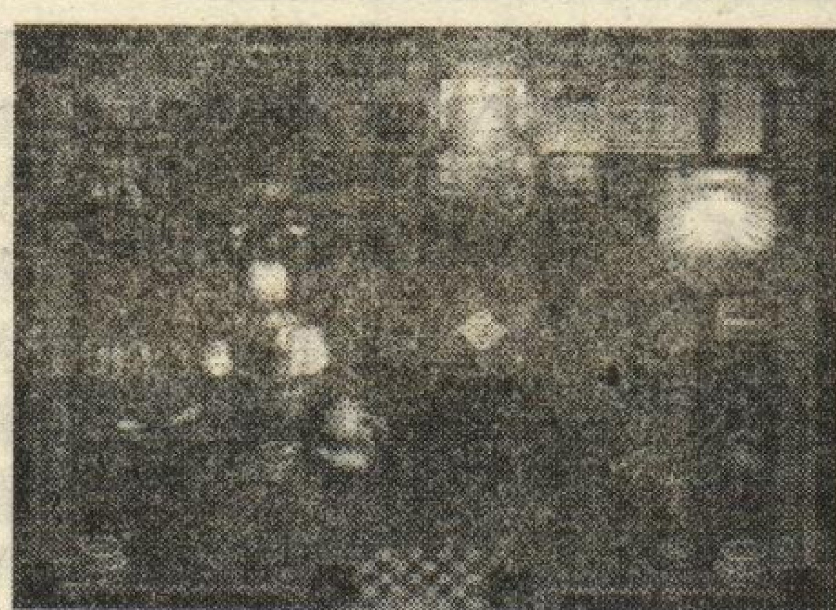


◀:瑞德在人等购买了武器及防具后,出村时碰到了前来报信的村民。原来遭到怪物袭击,现已变为一片火海。



▲:瑞德虽救出了火中的村民,但眼睁睁的目睹了爷爷西尔巴惨遭怪物毒手。

タニアの町

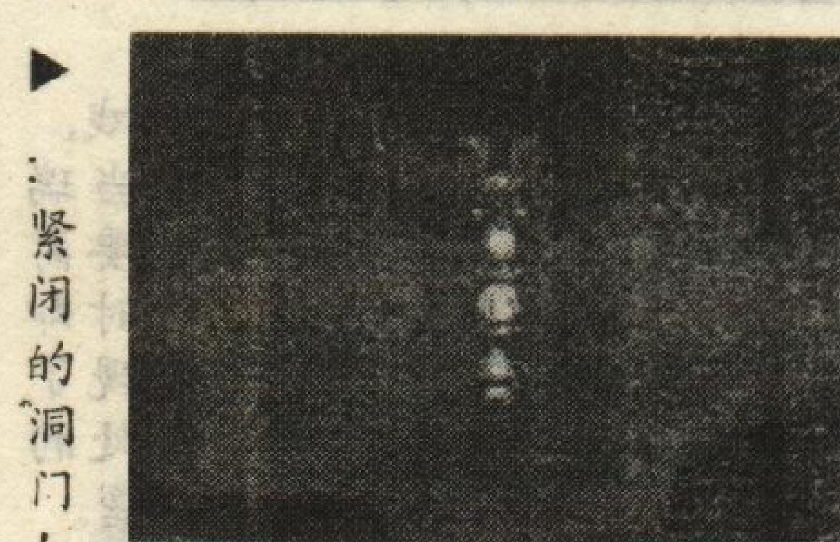


▲:在屋中仔细搜寻一番后,终于发现了书柜后的秘道,下面究竟藏着什么呢?

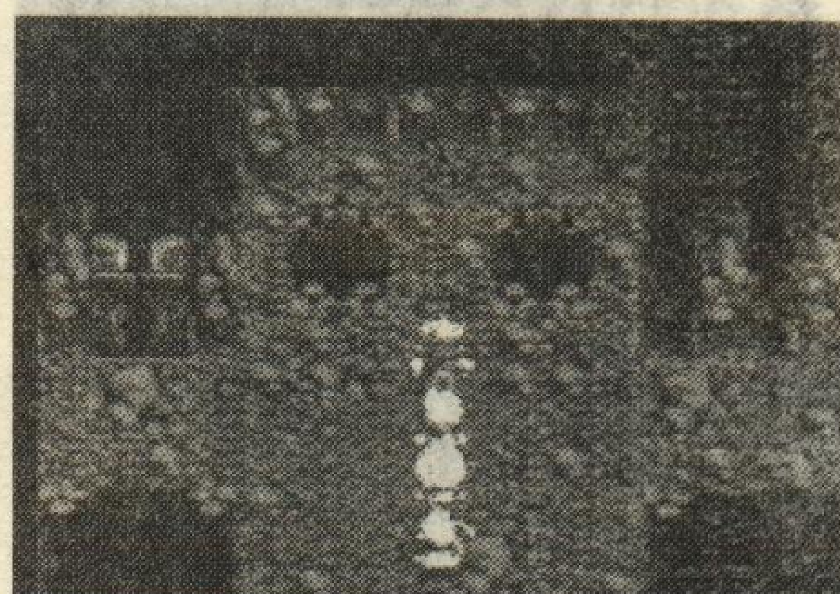


▶:瑞德在秘室中发现了父亲布朗留下的"冒险日记",那上面记载着许多关于宝物的珍贵情报。

ヘルマソの穴



▶:紧闭的洞门如何开启呢?布鲁念起"冒险日记"中记载的暗语。啊,成功了!

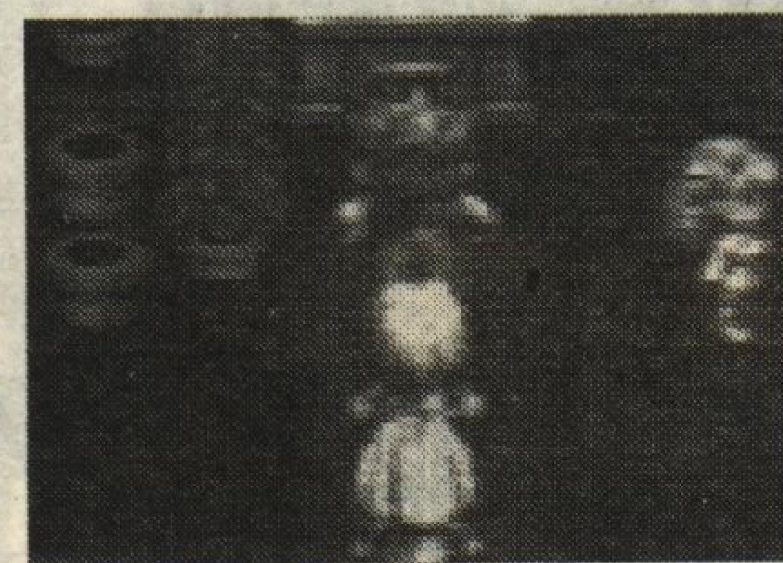


▲:这是一个人形洞穴,按"足、眼、手、肩"的顺序调查就可进入内室,取得水晶。

ゴルゴビナの港町



▲：深夜，瑞德和蕾茵登上屋顶，坐在明月之下，彭加在一旁拉起了小提琴。典型的史克威尔式的浪漫。



▶：村中的青蛙赌场已可进入，想一试身手的活就别放过这大好机会哟！

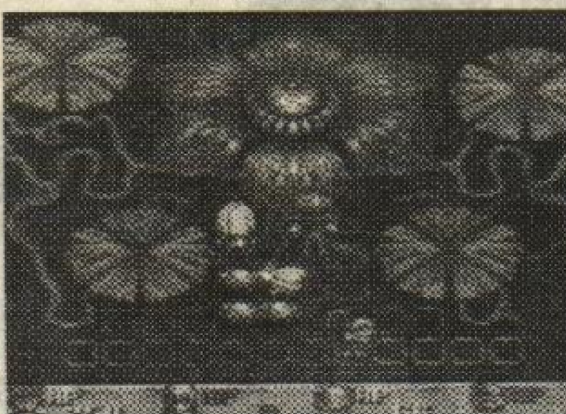
猫　森



▶：与中的老婆婆对话，可得到从花的根部进入猫森的情报。



◀：在花前调查就可被传入内部。

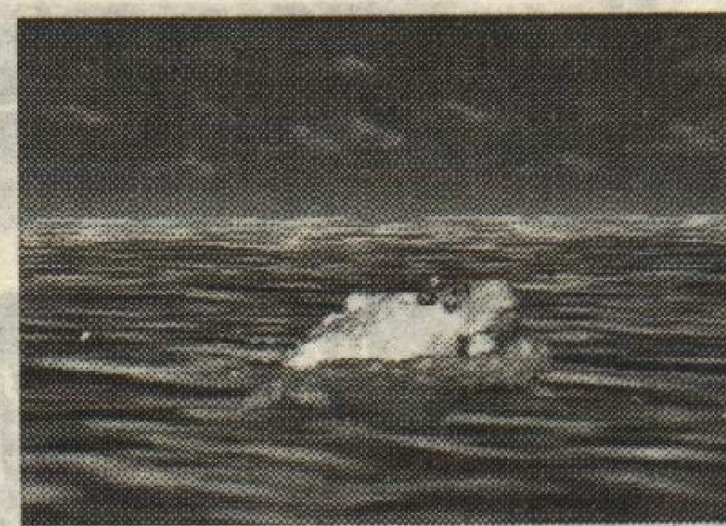


▶与巨花战斗后得到制造伤药所必需的“すごいカエル”。

クジラの背中



▲：在宿屋睡到半夜，瑞德起床来到水边，布鲁等人也随后而至，大家为鲸鱼治好了伤！

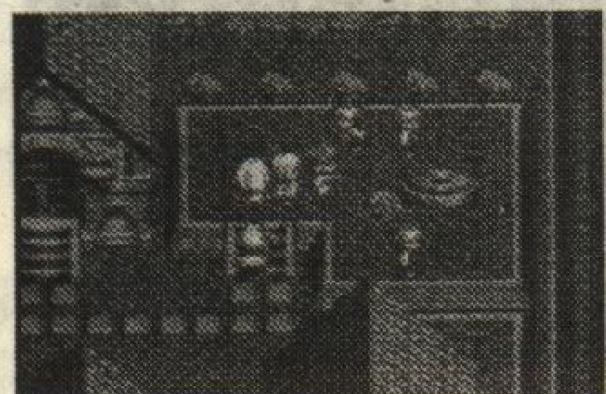


◀：迫力十足的海上画面，在连场恶战之后等待瑞德他们的将是什么呢？



アクラスの港町

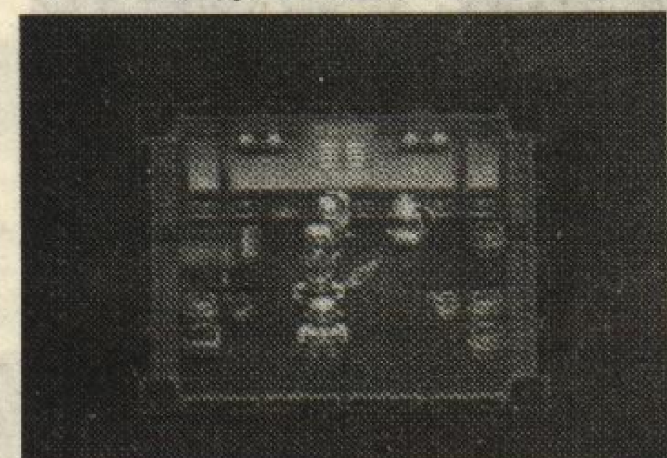
▼：游乐场上有三个孩子在嬉戏，但当瑞德要离开时却发现了此处的秘密。





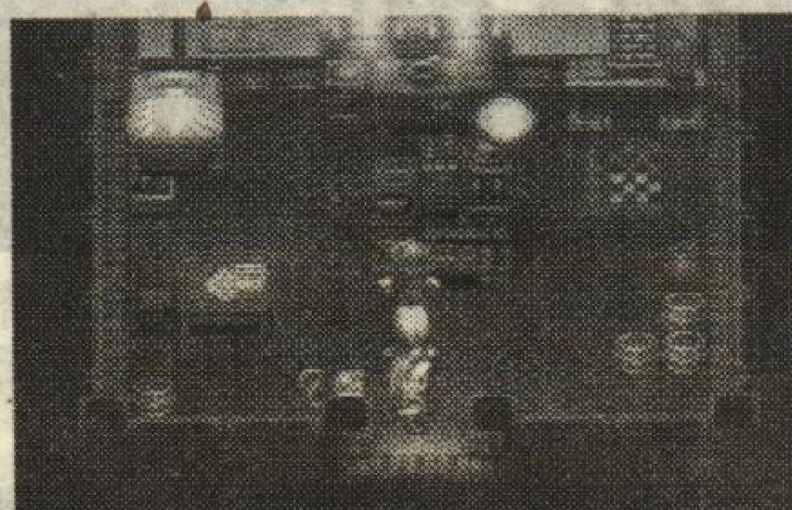
▶：在地下道的尽头找到了一只青蛙。

▼：将青蛙交给宿屋三层的男人，他很快制成了两服伤药。



ハロ–地下道

◀:现在可以进入以前关闭的那间小屋，好奇的瑞德启动了机械，谁知随着一连串的爆炸，地面出现了一个大洞。



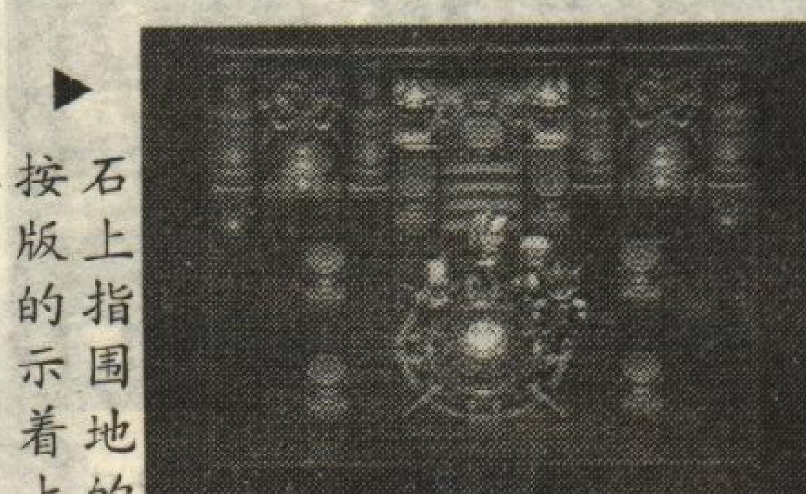
▼：地下道中步步艰险，通过后便是另一番天地。



ビラミッド

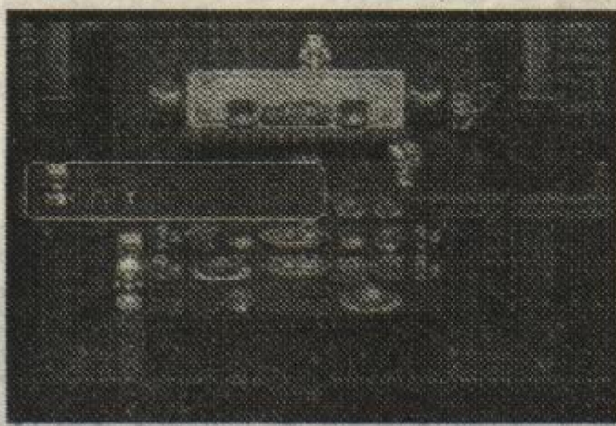


▲：漫长的阶梯带有几分诡异，这里除了可令布鲁学会新的枪技外，剩下的就只有不断出现的敌人。

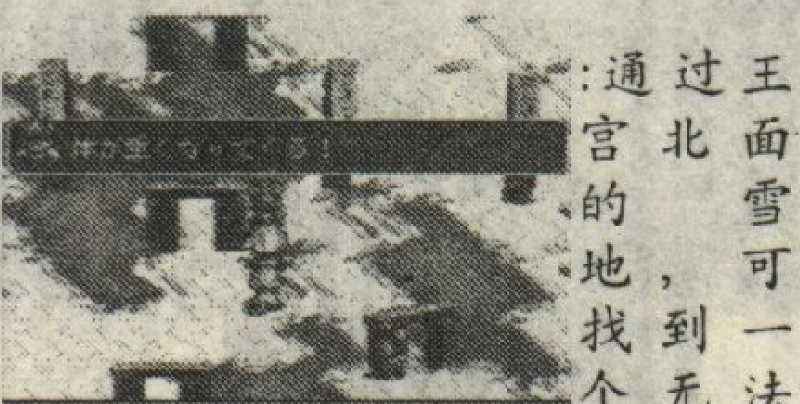


▶按石版上的指示围着地上的图形旋转即可解开谜题，获得“ピラミドァイ”。

アロシユ域



▶在宴会上，王后误将布鲁认作自己死去的儿子。

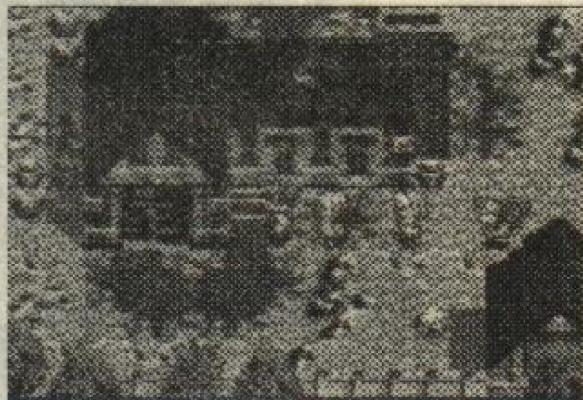


▲：通过王宫北面的雪地，可找到一个无法进入的重力场。

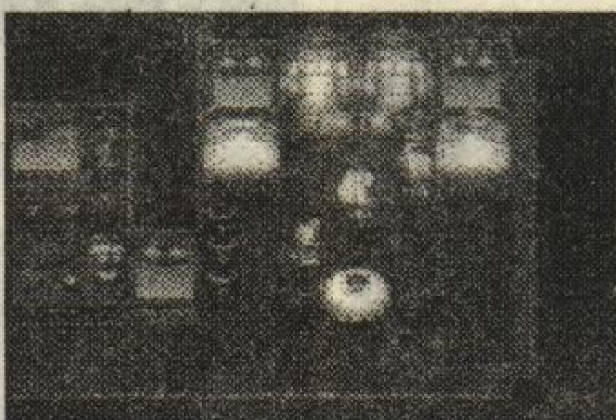


▶：又要出发了，善良的布鲁上前去吻了这位慈祥而可怜的母亲。

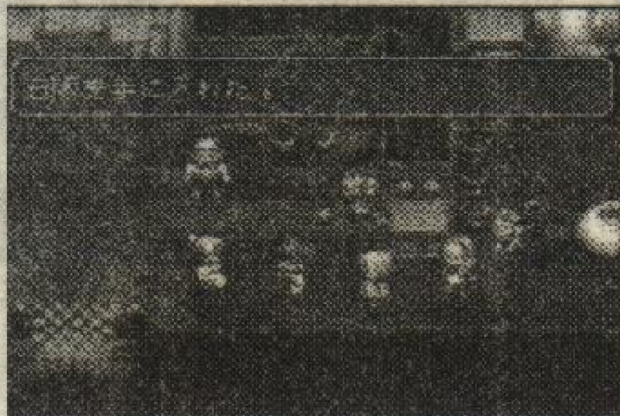
レクルの町



▶：进入レクルの町，一行人直奔宿屋。

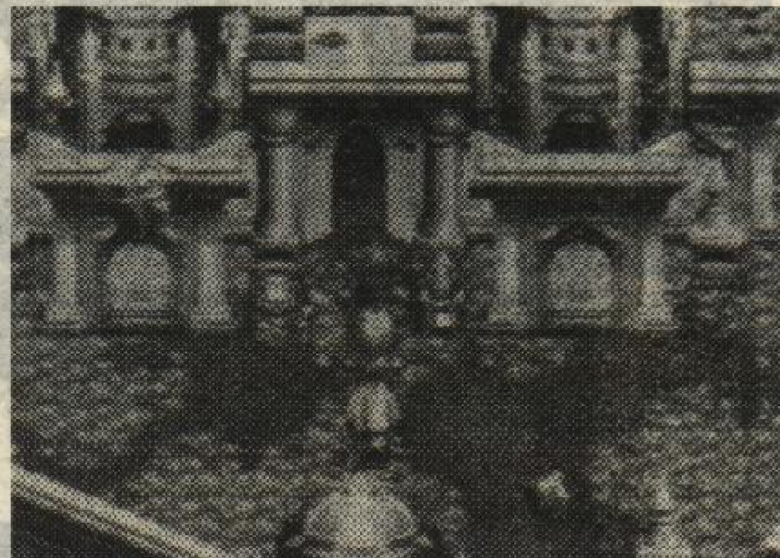


◀：瑞德、布鲁终于与父亲重逢了，但布朗此时身负重伤，寻宝的任务自然又落到了小兄弟的肩上。

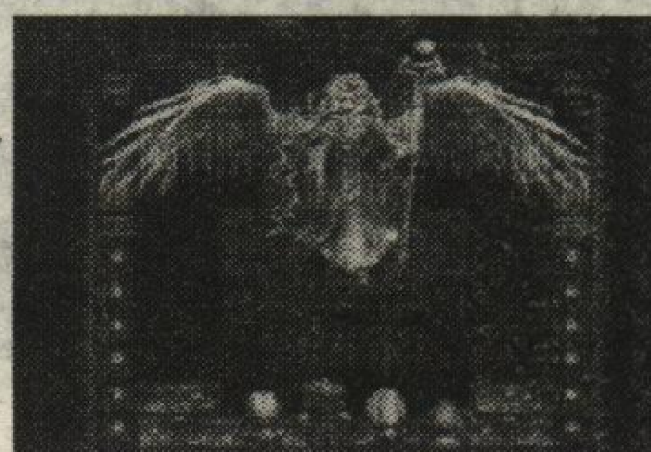


▶：宿屋中的妇人将开启地下都市的石版交给瑞德。

アトラソティス



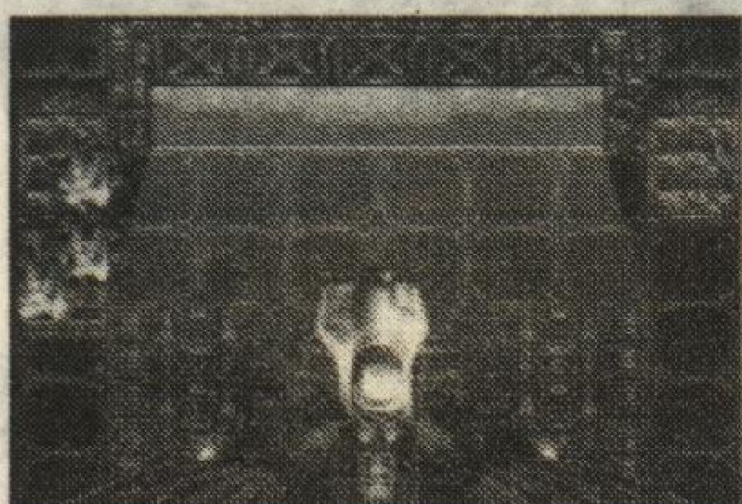
▲：从重力场出来后便到了这个世外桃源般的地方，在面前这座雄伟的宫殿中能否找到拯救世界的方法呢？



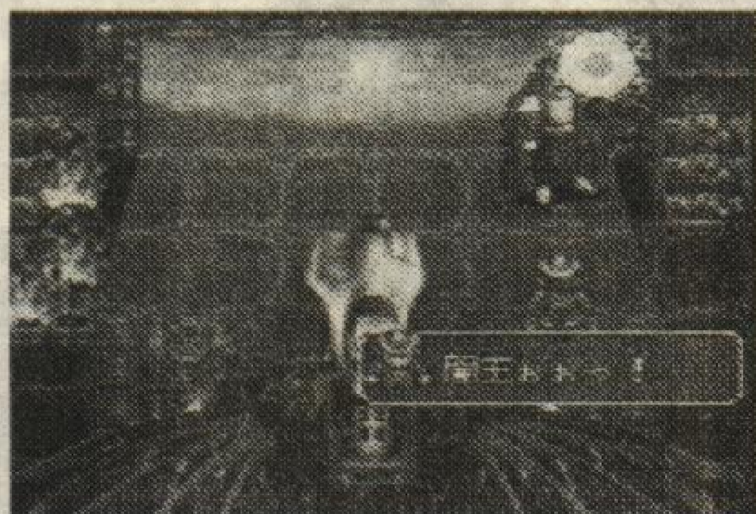
▶：女神告诉瑞德世界蛇即将复活，现在只有救世界树之国最后的精灵，世界才能摆脱毁灭的噩运。



バベルの塔



▲危机迫在眉睫，众人已无路可走。瑞德率先登上了尚未完全修复的“铁鸟号”。



▶暗王突然出现，布朗为了掩护“铁鸟号”起飞，自己舍命冲向暗王。强光闪过，布朗消失了！

空中铁鸟号



▲在空中仍然少不了敌人的袭击，面对这只巨大的骷髅鸟，唯有小心谨慎才有胜利的希望。



▲为了摆脱险境，可根据情况使用从世界各地获得的宝物。

世界树六国



◀：冰天雪地，莫非已到了世界的尽头？

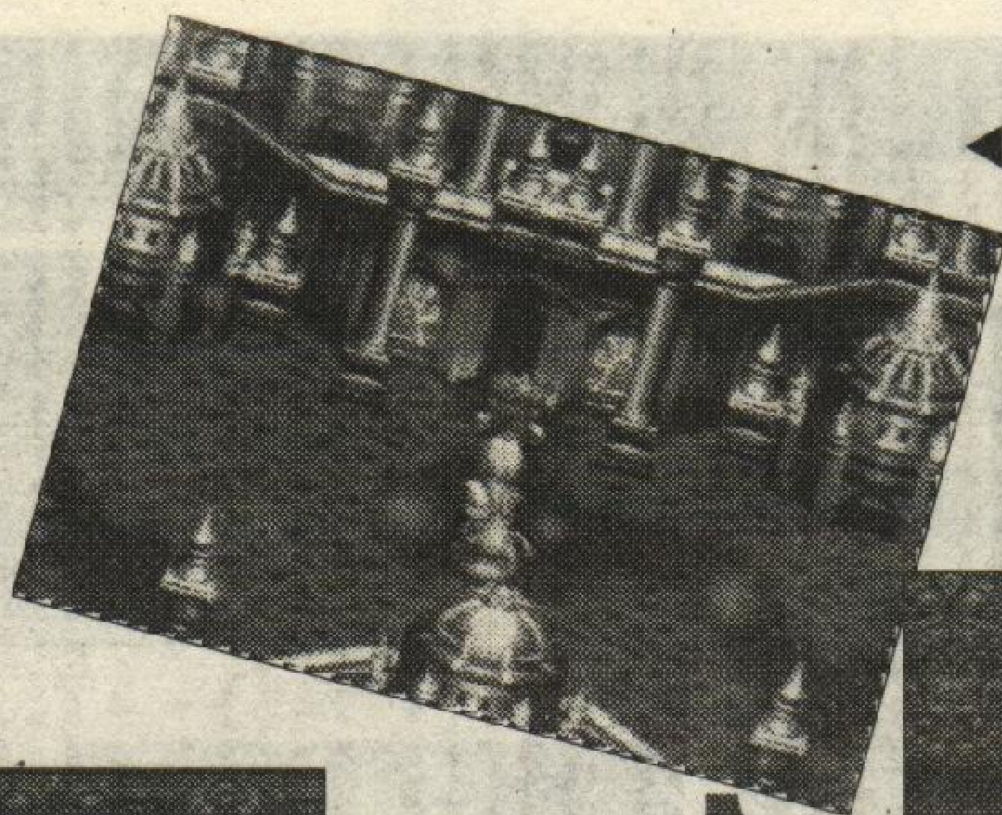


▶：赌王最后的手下拦住了瑞德等人的去路。



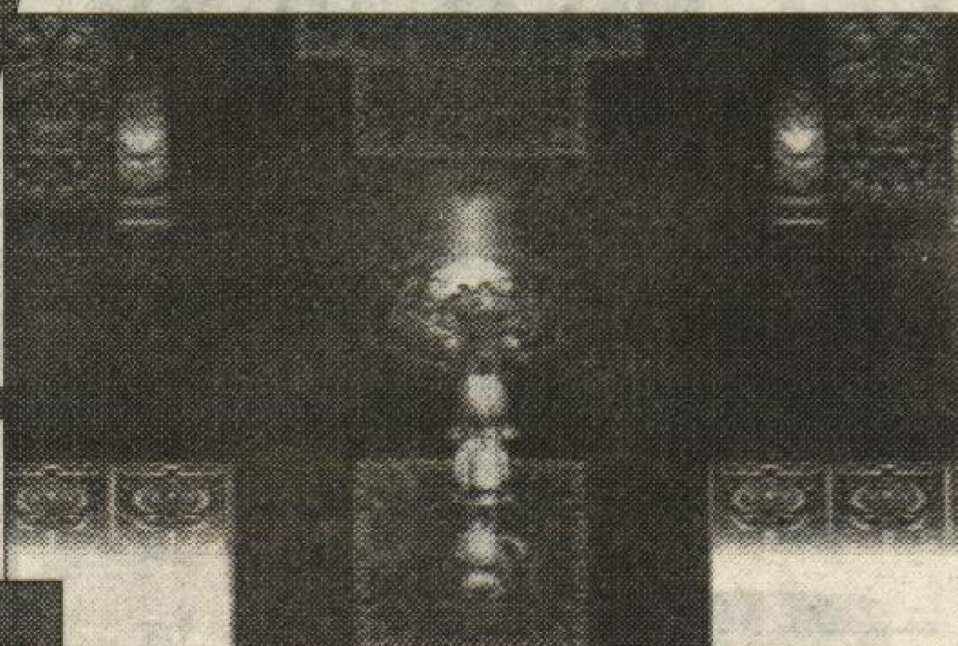
▶：这就是传说中的世界树吗？它与人类存亡的密切联系究竟是怎样的呢？

最終BOSS

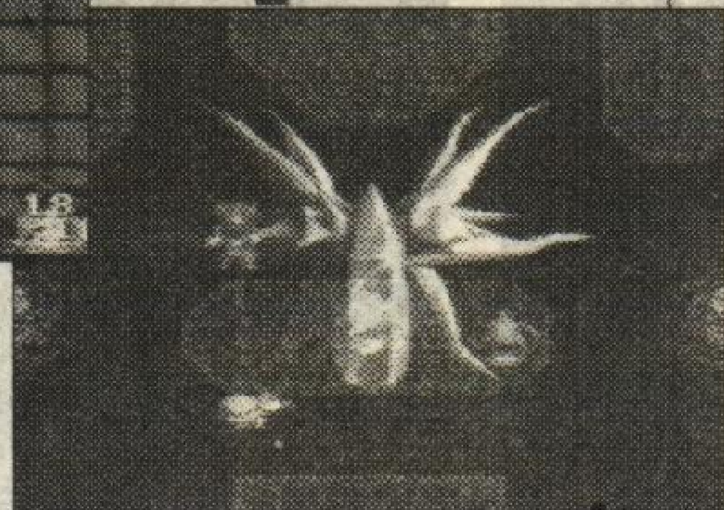


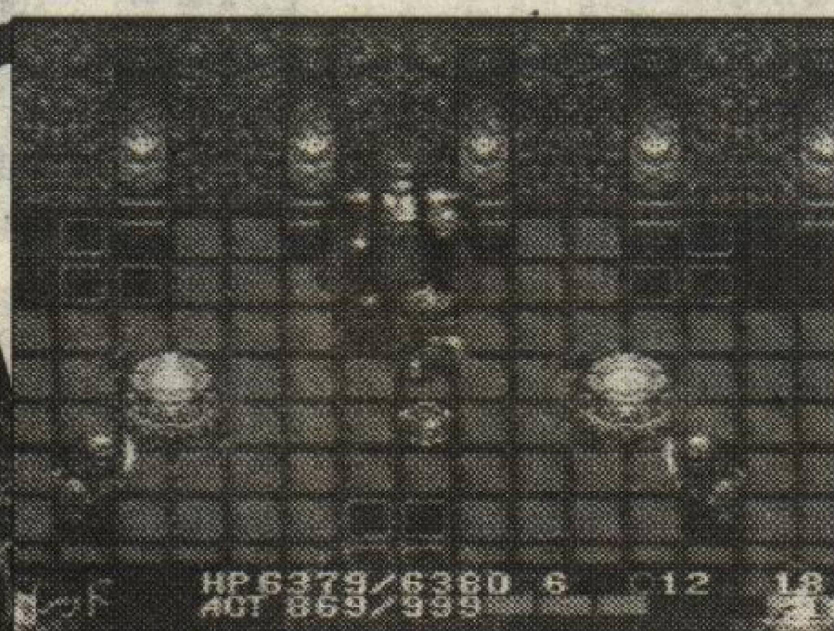
◀:这里就是阴森恐怖的世界树之城。

▼:宫殿中的敌人一批强过一批，注意要边回复边前进。



◀:刚与暗王相对，暗王便施民魔法将蕾茵封在了冰中。最后的精灵被封印了，难道世界的毁灭已无可挽回了吗？



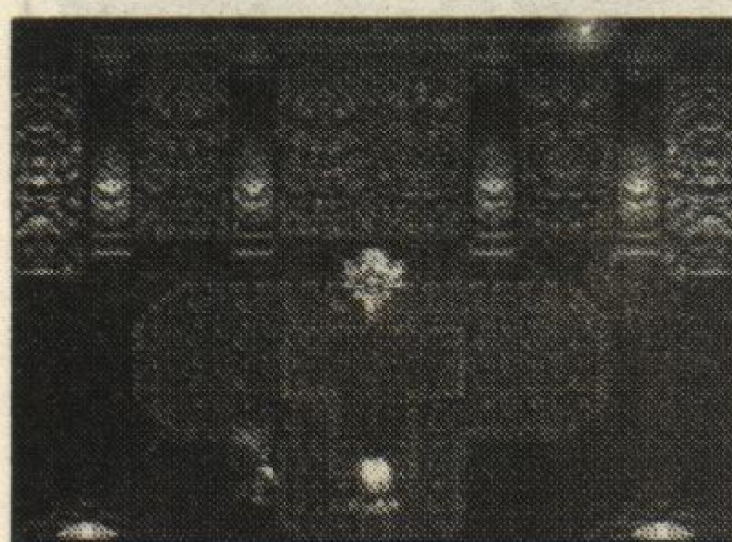


▲:绝不能放弃希望，瑞德、布鲁及彭加鼓起勇气冲向暗王，最终决战由此展开。

▼:变身后的暗王实在强大，而没有了蕾茵的回复魔法，战斗时就要格外小心。彭加的雷魔法可大派用场。

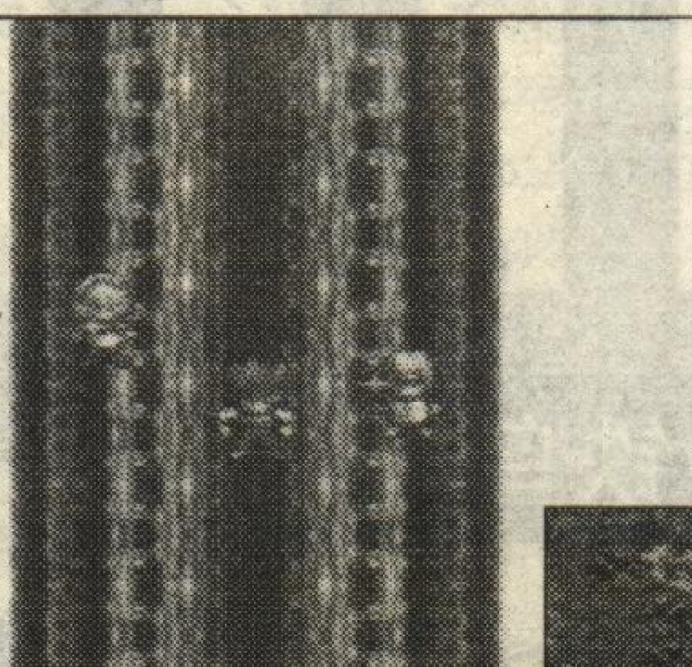


ENDING……



▲彭加变身成为精灵，解救了蕾茵。

▼瑞德、布鲁和蕾茵从世界树顶跃下。



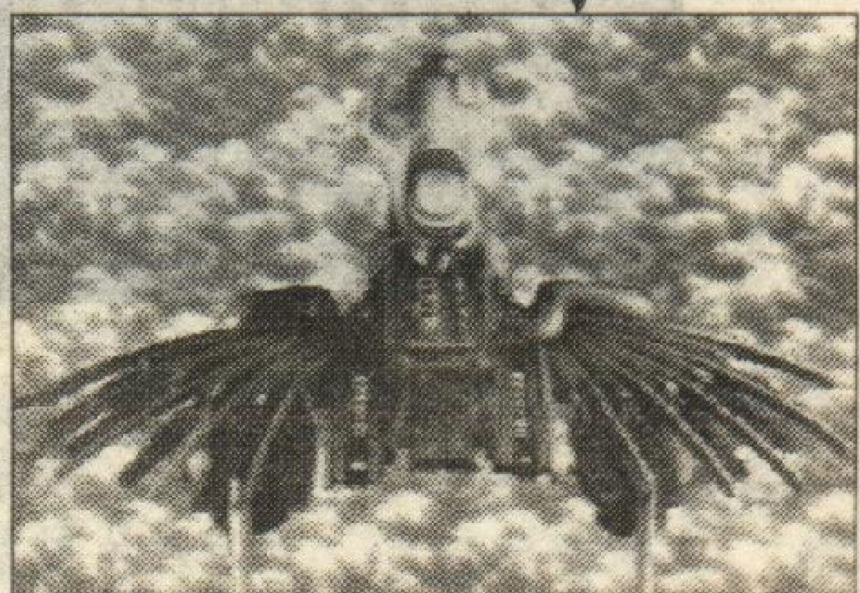
▼世界各地精灵的封印都被一一解除。





◀瑞德、布鲁和蕾茵会同六个精灵彻底埋藏了世界蛇。

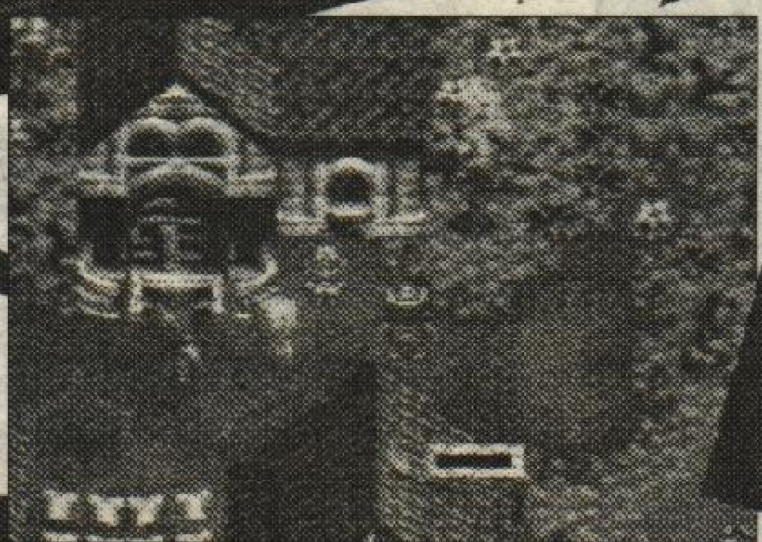




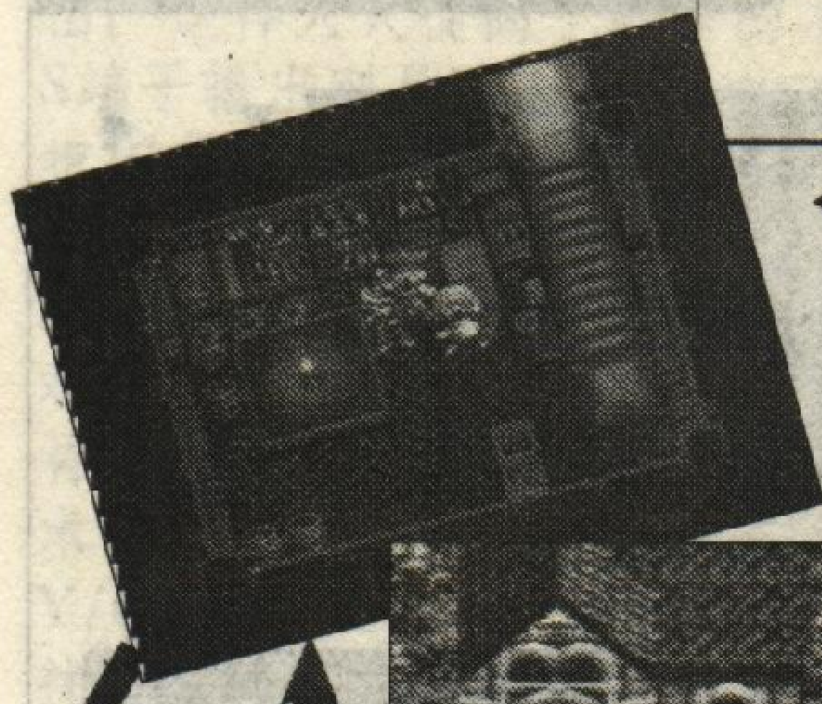
▶阳光下飞行的“铁鸟号”显得格外美丽。

▲瑞德、布鲁与彭加和蕾茵挥泪而别。

▲瑞德和布鲁回到家中，他们在想些什么呢？



▶布朗安然归来，父子团圆。



◀整个世界都是冒险的地方，让我们踏上新的旅程！



◀宝物猎人的故事至此结束

文：BLUE

ルドラの秘宝 鲁多拉秘宝 言灵字库

类型:RPG	机种:SFC
厂商:SQUARE	容量:24M

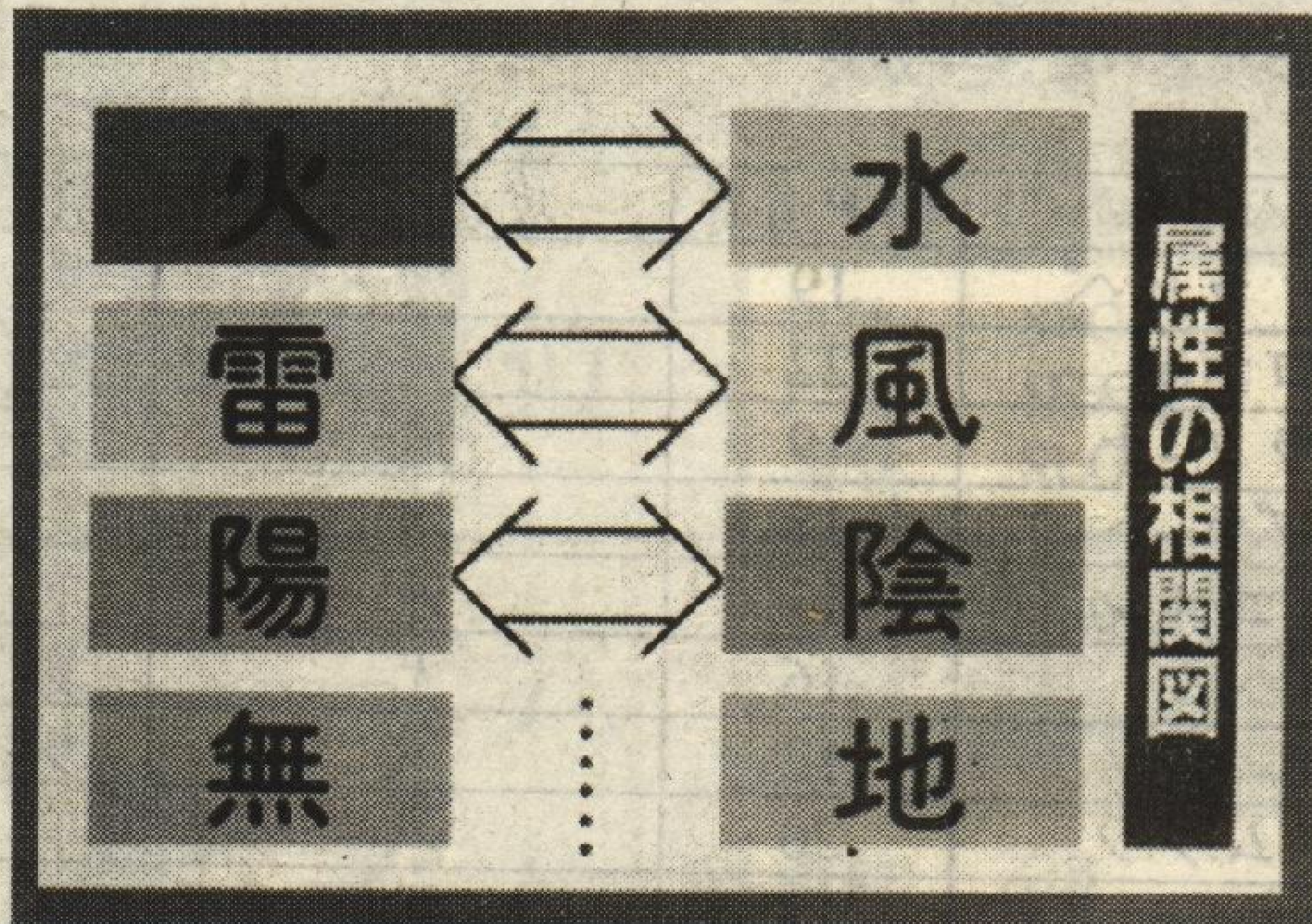
"鲁多拉的秘宝"这部作品的魅力，不仅在于SQUARE已被人们习惯性称道的音像效果制作水准，而主要在其新鲜的"言灵魔法"设定。在这里我们将其主要规律及一些代表性的言灵为大家作一介绍。

★理解了属性，便可以如虎添翼！

言灵，是有着各不相同的属性的，"鲁多拉"的世界中，这种属性效果尤其明显，比如，对火属性的敌人，水属性的言灵魔法效果便很明显，反之，对其造成的伤害便被减轻。

属性的相克性是："火"与"水"相对，"雷"与"风"相对，

"阳"与"阴"相对，最后，"无"属性与"地"属性是无关的。



★言灵组合表

言灵分为基本词及使效果变化的词两种，有效地组合，便可开发中强力的言灵魔法，也有一些特例，如开关语是"デス"（DEATH，即死）时，后两无论接什么字都会是无属性的即死魔法。下表中，每一格从左至右依性是言灵魔法的属性，作用对象的范围、及消费MP，请参考！



开关语 / 基本语	デス(DEATH)	ハイ(HIGH)	ギガ(GEEGA)	メガ(MEGA)
ファイア(FIRE)	即死 单 3	火 单 5	火 单 6	火 单 5
ボンバー(BOMDER)	即死 单 12	火 单 14	火 单 15	火 单 14
ウェイブ(WAVE)	即死 单 20	水 单 22	水 复 23	水 复 23
アイス(ICE)	即死 单 4	水 单 6	水 单 7	水 单 6
ウインド(WIND)	即死 单 7	风 单 9	风 单 10	风 单 9
ダク(DARK)	即死 单 4	阴 单 4	阴 单 5	阴 单 4
ミサイル(MISSILE)	即死 单 17	无 单 19	无 单 20	无 单 6
サンダー(THUNDER)	即死 单 2	雷 单 4	雷 单 5	雷 单 1



游戏厂商言灵魔法表

其中，只有"史克威尔"是回复系的魔法，使用度是颇高的。而其对手的艾尼克斯，看来不会有多少人愿意用。

厂商名	MP消费	作用	范围
アトラス(ATLUS)	16	雷属性攻击	复
エスエヌケイ (SNK)	11	阳属性攻击	复
エニツクス(ENIX)	22	阴属性攻击	单
カプコン(CAPCON)	4	水属性攻击	单
クエスト(QUEST)	32	素早下降	单
コ-エイ(光荣)	15	强度上升	复
コナミ(KONAMI)	5	水属性攻击	复
スクウェア(SOUARE)	12	HP回复	单
タイト-(TAITO)	3	无属性攻击	单
ナムコ(NAMCO)	12	物理防御力上升	复
ハドソン(HUDSON)	8	雷属性攻击	复
バンプレスト(BANPRSTO)	25	风属性攻击	复



敌方首脑的言灵表

敌方BOSS也并非一定就会使用特别有效的言灵，不过确有不少是很强的，这里列出的，就是敌方BOSS的强力言灵一览。

名称	MP消费	攻击属性	范围
ギディラピペ	19	火	复
マクロポテ	22	火	复
ヴプラタ-ナ	19	地	复
キヴプラ-ト	18	地	复
カ-クコメン	13	地	单
モ-ソペル	16	无	复
ヅ-ス-エリ	12	风	复
ス-ダムヅソ	20	风	单
ルクフルテメ	13	风	单
トウナテ-ス	9	雷	复
テラリ-ギグ	23	雷	复
メタセツニウ	24	雷	复
ゼツレブル	24	水	复
ホ-ダムアル	13	水	复
カ-ホ-ルト	15	水	复
ギナアクムル	15	水	复
ラスムグレル	24	阴	复
マ-ルクセル	13	阴	单
ニルクモラス	18	阴	复
コウソァルス	3	阳	单
ス-ソアムル	7	阳	复
グレ-トコニ	12	阳	复
クコペレウ	19	阳	复
ザルハイシト	13	阳	单
ワ-キペレウ	24	阳	复



言灵五原则

一、要注意属性来编成及使用。

二、著名的接头语是有效果的。

三、头上有"デス"便有即死效果。

四、与文字数无关！

五、若最后一个字为"コ"则有物理防御力上升的效果。



最终BOSSミトラ的属性

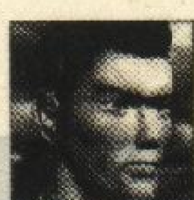
第一形态：风

第二形态：阳

第三形态：水

文/陈振宇.KING





BAEK DOO SAN 白頭山（ペク・トー・サン）

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
コブラバイトスロー	⇨➡	投げ技	40
ブルーシャークスロー	接近して	投げ技	40
ハンマーヘッドスロー	接近して	投げ技	40
スターフィッシュスロー	背後から接近して or	投げ技	40
ソードフィッシュスロー	接近して	投げ技	35
バタフライキック		上、上、中、上	20、20、20、25
バタフライニードル	⬇	上、上、中、下	20、20、20、15
スマッシュキック		上、上、下	20、12、5
ブレイクニードル		上、下	20、8
ブラックウイドー		上、上、上、中、中	20、20、20、25、10
ヒールナイフ	➡	中、中	30、10
アルバトロス	立ち上がり途中	中、中、中	13、21、10
ペクラッシュ	⬇ or ⇩	下、中、中、中	7(10)、10、15、25
ペクラッシュニードル	⬇ or ⇩ ⬇	下、中、中、下	7(10)、10、15、15
ハンマーヒール	⇨➡	中	15
ハンティングホーク	★	中、上、上	17、20、25
ウイングブレード	⇨★⇩	中	25
ブレイクブレード		上、下、中	20、8、25
トリプルスレット	➡	中、上、上	30、15、15
スターライトブレード	★⇩	上、下、中	25、8、25
ウェイブニードル	立ち上がり途中	上、中、下	35、15、15
ヒートディストラクション	立ち上がり途中	上、上、中、中	35、15、25、10
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中	上、上、中、上、上	35、15、25、15、15
フラミンゴ	⇦⬅★	軸ずらし	
フラミンゴムーブ	フラミンゴ中にレバー前or後	軸ずらし	
ヒールハンター	フラミンゴ中に⇦ or ⇦⬅	上	21
ヒールカッター	フラミンゴ中に	中	15
マッハニードル	フラミンゴ中に⇩(or ⇩ or ⇩)	下	7
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中に	中、中、下	15、15、15
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中に	中、上、中、中	15、10、25、10
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中に	中、上、中、上、上	15、10、25、15、15
スネイクキック	⬇ or ⇩ ⇩	下、下、下	12、7、7
スネイクブレード	⬇ or ⇩	下、下、中	12、7、25
トリックスマッシュ	★	上、上	25、20
トリックニードル	★⇩	上、下	25、8
シルバーマンティス		上、上、上、中、上、上	20、20、20、25、15、15
フレイムホーク	立ち上がり途中	中、中、上、上	13、21、15、15
ヒールエクスプロージョン		ガード不能	40
キリングブレード	⇨⇨⇨	中	35

10連コンボ

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇨		★				★			
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力			★		★			★		
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	ガード不能
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

鉄拳2

机种: PLAY STATION
厂商: NAMCO
类型: ACT
媒体: CD-ROM

诡弄曲折的故事，华丽无俦的背景，轰雷疾电般的迫力，行云流水似的招式，这就是“铁拳2”。格斗游戏迷们梦寐以求的一切似乎都能在本作中得以实现。自她推出至今已有一段时间，玩家对十名主角的必杀技恐怕已烂熟于胸，今次我们将十名中头目的必杀招术和十连技介绍如下，希望能为“铁拳”迷们带来新的刺激与乐趣！



ANNA WILLIAMS アンナ・ウイリアムズ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
居反り	接近して	投げ技	30
四方投げ	接近して	投げ技	30
抱え込み肘打ち	接近して	投げ技	50
首刈り投げ	接近して	投げ技	40
掌握	接近して	投げ技	15
脚刈十字固	掌握中	投げ技	30
立逆腕固(2)	掌握中	投げ技	20
裏門裏羽絞め	立逆腕固中	投げ技	25
捨逆腕固	立逆腕固中	投げ技	25
飛びつき腕ひしぎ逆三角絞め	背後から接近して or	投げ技	45
腕極立ち十字固(1)	掌握中	投げ技	30
腕極裏十字固	(1)中に	投げ技	35
円投げ	(2)中に	投げ技	30
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ技	
ワンツーパンチ		上、上	10、10
双掌破	⇨⇨ または	中	20
トリプルスマッシュ		上(中)、上	10(15)、15、15
ダブルスマッシュ		上、上	10、15
PKコンボ		上、中	10、20
PDKコンボ		上、下	10、10
ニールキック	⇨	中	16
フラッシュコンボ		中、上、上	10、10、8
ラピッドキックコンボ		中、上、上	10、6、8、15
アッパーストレート		中、上	10、15
ハンティングキックコンボ		上、下、上	20、10、14
レイプキック	しゃがみから(orしゃがみ始め)	下、中	5、18
ボーンカッター	⇨⇨⇨	中	20
ハンティングスワン	(⇧でキャンセル)	ガード不能	65
クロスカットソー	⬅	上、上、中	10、10、13
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⬇⬆(or ⬆ or ⬆)	中	[illegible]
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬇⇧(or ⇧ or ⇧)	中	[illegible]
コールドブレード	しゃがみ前進始め	下	15
ライトハンドスタッブ	しゃがみから⇨	中	25
キャットスラスト	しゃがみから⇨	中	25
フローズンキック	⬇(or ⇩)	下、中	10、15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇(or ⇩)	下、中	12、10
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇(or ⇩)	下、上	7、10
レフトハイ&ライトハイキック		上、上	25、15
ラピッドコンボ	⇧	中、上、上、上、上	10、8、8、10、6
スパークコンボ	(⇧)	上(中)、上、上、下	10、10(15)、5、15
クリークアタックコンボ	⇧	中、上、上、下	10、12、5、15
クリークアタック&ライトハイキック	⇧	中、上、上	10、12、15
クリークアタック&レフトハイキック	⇧	中、上、上	10、12、20
クリークアタック&レフトローキック	⇧ ⬇	中、上、下	10、12、10
レフトミドルキック&ライトハイキック	⇧	中、上	10、15
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上、下	20、15
逆PDKコンボ		上、下	10、15
ブラッディーシザース	⇩	ガード不能	50

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力					★	★				
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	5	6	30



LEE CHAOLAN 李 超狼(リー・チャオラン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
折檻パンチ	接近して2+4	投げ技	30
ネックフラクチャー	接近して1+3	投げ技	35
ニードライブ	接近して⇨⇨3+4	投げ技	40
フェイスクラッシャー	背後から接近して1+3 or 2+4	投げ技	45
ワンツーパンチ	1 2	上、上	10、12
ステップインミドルキック	⇘3	中	15
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⬇⬆(or ⬉ or ⬈)3	中	上40、後30、前40
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬇⇧(or ⇖ or ⇗)4	中	上30、後25、前35
スピンキックコンボ	4 3 4	上、上、上	20、12、12
レフトジャブラッシュ	1 1 1 1 1	上、上、上、上、上	10、5、5、5、5
リーナックルコンボ	➡2 2 2	上、中、上	12、6、6
リーナックルコンボ	2 2	上、上	12、10
サマーソルトドロップ	⬇⬆(or ⬉ or ⬈)3+4	中	30
シルバーロー	しゃがみ途中3	下	15
三連ハイキック	3 3 3	上、上、上	25、10、10
フェイントミドルキック	3連ハイの途中にレバー前	中	15

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
スライディング	しゃがみ状態から⇘⇘3	下	17
リーサマー	3⇧3	上、中	20、30
リースライディング	⇨⇨★3+4	下	15
シルバーファング	⇖1+2(⇧⇧でキャンセル)	ガード不能	100
レイザーズエッジキックコンボ	⬇4 4 4 4	下、下、下、中	7、5、5、21
リーキックコンボ	⇩3★4	下、上	7、20
シュレッダーキックコンボ(上段)	⇨⇨★3 4 4	中、中、上	20、15、25
シュレッダーキックコンボ(中段)	⇨⇨★3 4⇨ or ⇘4	中、中、中	20、15、15
シュレッダーキックコンボ(下段)	⇨⇨★3 4⇩ or ⇖4	中、中、下	20、15、15
インフィニティーキックコンボ	立ち上がり途中3 3⬇3 3連打	中、中、上、中…	10、25、15、10…
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニティーキック中に⬇3連打	…下、中、上…	…10、10、10…
インフィニティーキックコンボ(踵落とし)	インフィニティーキック中に⬆3連打	…中、中、上…	…10、15、15…
左踵落とし	⇨⇨3	中	30
フリックフラック	⇦⇦★3+4		
シルバーサイクロン	⇩3+4	ガード不能	80
ブレイジングキック	⇩⇖4	中	18

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇘2	2	★2	1	3	★3	3	4	3	4
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25



P. JACK プロトタイプ・ジャック

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
パニッシュメントドロップ	接近して2+4	投げ技	33
ヘルプレス	接近して1+3	中(投げ技)	20(40)
リバースリフトアップスラム	背後から接近して1+3 or 2+4	投げ技	45
スラッピングダウン	接近して⬋2+3	投げ技	32
パニッシュメントメガトン	接近して2+4⇖⇩⬊1	投げ技	40
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇1+2	中	12
マシンガンナックル	⇖1 1 1⇘2	下、下、下、中	25、25、25、40
ストレート→エルボー→アッパー	1 1 2	上、中、中	17、25、25
ハンマーコンボ	1 1 1	上、上、中	18、20、25
ハンマーナックル	1+2	中	22
ダブルアッパー	立ち上がり途中1+2	中	25
ダブルハンマー	立ち上がり途中1+2 1+2 or 1+2 1+2	中、中	25、30or22、22
スイングLナックル	しゃがみ前進中1 1 1	中、中、中	15、12、12
スイングRナックル	しゃがみ前進中2 1 2	中、中、中	15、12、12
メガトンパンチ	⇦⇖⇩⬊2	中	35
パワーシザース	⇨⇨(or ➡ or ⇨)1+2	中	25
ヒッププレス	⇗3+4	中	35
ワイルドスイング	⬇⇘1 1 1 1	中、中、中、上	12、15、15、30
ギガトンパンチ	⇦⇖⇩⇘⇨(レバー回転)1	ガード不能	20、40、60、80、199

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ブラッドファン	その場しゃがみやヒップブレス後1 1 1 2	下、下、下、下	10、10、10、10
ブラッドファン	その場しゃがみやヒップブレス後1 1 1 1	下、下、下、下	10、10、10、10
その場しゃがみ	⬇3+4		
エクスプローダー	⇦⇖⇩⬊2	中	30
P.ジャックブラスト	⇩1 2	中、中	15、30
ダークネスカッター	⇨2+3	ガード不能	100
ヘッドスライディング	➡(or⇨)3+4	中(後半下段)	25
ダイブボマー	3+4	ガード不能	60
ハンマーラッシュハイ	⬇1 1 1 1➡1	下、下、中、中、上	12、12、12、12、12
ハンマーラッシュミドル	⬇1 1 1 1⬊1	下、下、中、中、中	12、12、12、12、12
ハンマーラッシュロー	⬇1 1 1 1⬇1	下、下、中、中、下	12、12、12、12、12
ハンマーラッシュハイ	⬇⬊1 1➡1	中、中、上	15、12、12
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊1 1⬊1	中、中、中	15、12、12
ハンマーラッシュロー	⬇⬊1 1⬇1	中、中、下	15、12、12
ハンマーラッシュハイ	⬇⬊1➡1	中、上	15、12
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊1⬊1	中、中	15、12
ハンマーラッシュロー	⬇⬊1⬇1	中、下	15、12
アッパーラッシュ	⬊1 1 1 2	中、中、中、中	10、15、12、12
アッパーラッシュ	⬊1 1 1 1	中、中、中、中	10、15、12、12

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇩2	1	★2	★2	2	1	2	1	1+2	1+2
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

KUMA 熊(クマ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ベアハッグ	接近して [2+4]	投げ技	17、17
ヘルプレス	接近して [1+3]	中(投げ技)	20(40)
ベアバイツ	接近して ➡ [2+4]	投げ技	50
ベアぱちき	接近して [2+4] ⬅	投げ技	
ベアシュート	背後から接近して [1+3] or [2+4]	投げ技	70
ベアヘブンキャノン	⇨ [1] [1] [1]	上、中、中	10、8、14
スプリングハンマーパンチ	ダウン中 ⬇ [1+2]	下	12
ストレート+エルボー+アッパー	[2] [1] [2]	上、中、中	17、25、25
ベアパンチコンボ	[1] [1] [1]	上、上、中	18、20、25
ベアナックル	[1+2]	中	22
ダブルアッパー	立ち上がり途中 [1+2]	中	25
ダブルハンマー	立ち上がり途中 [1+2] [1+2] or [1+2] [1+2]	中、中	25、30or 22、22
ベアスイング	しゃがみ前進中 [1] [2] [1]	中、中、中	15、12、12
ベアスイング	しゃがみ前進中 [2] [1] [2]	中、中、中	15、12、12
アッパーラッシュ	⬊ [1] [2] [1] [2]	中、中、中、中	10、15、12、12
アッパーラッシュ	⬊ [2] [1] [2] [1]	中、中、中、中	10、15、10、15
メガトンクロー	⇦ ⇙ ⇩ ⬊ [2]	中	45
ベアシザース	⇨ ⇨ (or ➡) [1+2]	中	25
ヒッププレス	⇗ [3+4]	中	41
ワイルドスイング	⬇ ⇘ [1] [2] [1] [1]	中、中、中、上	12、15、15、30
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後 [1] [2] [1] [2]	下、下、下、下	10、10、10、10
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後 [2] [1] [2] [1]	下、下、下、下	10、10、10、10
その場しゃがみ	[3+4]		
ベアラッシュ(上段)	⬇ [1] [1] [1] [2] ➡ [1]	下、下、中、中、上	12、12、12、12、12
ベアラッシュ(中段)	⬇ [1] [1] [1] [2] ⬊ [1]	下、下、中、中、中	12、12、12、12、12
ベアラッシュ(下段)	⬇ [1] [1] [1] [2] ⬇ [1]	下、下、中、中、下	12、12、12、12、12
ベアラッシュ(上段)	⬇ ⬊ [1] [2] ➡ [1]	中、中、上	12、12、12
ベアラッシュ(中段)	⬇ ⬊ [1] [2] ⬊ [1]	中、中、中	12、12、12
ベアラッシュ(下段)	⬇ ⬊ [1] [2] ⬇ [1]	中、中、下	12、12、12
ベアラッシュ(上段)	⬇ ⬊ [2] ➡ [1]	中、上	12、12
ベアラッシュ(中段)	⬇ ⬊ [2] ⬊ [1]	中、中	12、12
ベアラッシュ(下段)	⬇ ⬊ [2] ⬇ [1]	中、下	12、12
テリブルクロウ	⇦ [1+2]	ガード不能	35
ローリングベア	⇦ [1+2] ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ ⇖ ⇧ ⬈	中	40
サーモンハンティング	⇦ ⇨ [2+3]	下	60

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇩ [2]	[1]	★[1]	★[1]	[2]	[1]	[2]	[1]	[1+2]	[1+2]
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

ARMOR KING アーマー・キング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ブレンバスター	接近して [2+4]	投げ技	30
ココナッツクラッシュ	接近して [1+3]	投げ技	30
DDT	接近して ⇙ ⬋ [1+2]	投げ技	45
ツームストンパイルドライバー	接近して ⇙ ➡ [1+2]	投げ技	85
ジャガードライバー	接近して ⇩ ⇘ ➡ [1]	投げ技	25
ジャイアントスイング	接近して ⇨ ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ➡ [1]	投げ技	70
スタイナースクリュードライバー	接近して [2+4] ⇩ ⇩ ⬇ + [1+2]	投げ技	55
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇘ [3+4]	投げ技	45
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	⇘ [3+4]	投げ技	20+45
リバースDDT	背後から接近して [1+3] or [2+4]	投げ技	55
ワンツーパンチ	[1] [2]	上、上	12、15
ワンツーアッパー	[1] [2] [1]	上、上、中	12、15、10
延髄斬り	⇨ ⇨ [3+4] or [3+4]	上	30
サテライトドロップキック	⇨ ⇨ ⇨ [3+4]	上	40
ジェイルキック	⇨ ⇨ [4]	中	30
ナックルボム	⇗ (or ➡ or ⇨) [1+2]	中	35
アリキック	⬇ ⬊ [4] [4] [4] or ⇩ [3+4] [4] [4]	下、下、下	17、7、7
アリキック(カウンター時)	⬇ ⬊ [4]×5	下、下、下、下、下	17、7、7、7、7
エルボードロップ	大ジャンプ始め [2+4]	中	35
スマッシュアッパー	⇨ ⇨ [2]	中	20
グランドスマッシュ	⇨ ⇨ ★ [2]	下	6
ダイナマイトアッパー	⬇ ⬊ [2]	中	20
フライングクロスチョップ	⇨ ⇨ [1+2]	出始めは上、後半下	15
ダブルニードロップ	垂直ジャンプまたは前大ジャンプ始め [3+4]	中	40
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	⇘ [3+4]	中	20
ライトストレート→レフトアッパー	[2] [1]	上、中	12、15
ブラックスマッシュ	⇨ ★ ⇩ ⬊ [2]	中	30
ダークスマッシュ	⇨ ★ ⇩ ⬊ [1]	中	38
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中 [1] [2]	下、中	5、15
スーパーナックルボム	⇗ [1+2] ⬇	ガード不能	45
ジャンプインスーパーナックルボム	⇧ (or ⇗) ★ [1+2] ⬇	ガード不能	45
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇧ (or ⇗) ★ [1+4]	ガード不能	25
ジャンプインアリキック	⇧ (or ⇗) ★ [3+4] [4] [4]	下、下、下	17、7、7
ジャンプインナックルボム	⇧ (or ⇗) ★ [1+2]	中	35
アローストレート	⇦ [1+4]	上	35
ブラックショルダーアタック	⇨ [1+4]	中	30

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	[1]	[2]	[1]	[1]	★[2]	[4]	[4]	★[4]	[1]	[3]
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25



GANRYU 巌竜(ガンリュウ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
体落とし(たいおとし)	接近して	投げ技	35
抱き地蔵(だきじぞう)	接近して	投げ技	35
居反り(いぞり)	接近して ➡	投げ技	30
逆さ落とし(さかさおとし)	背後から接近して or	投げ技	40
顎砕き(あぎとくだき)	接近して ⇨ ➡	投げ技	35
閻魔突張り(えんまつっぱり)	➡	全て上段	12、10、8、5、5、5、5、5
閻魔突張り(えんまつっぱり)		全て上段	12、10、8、5、5、5、5、5
スプリングハンマーパンチ	ダウン中 ⬇	中	12
四股クエイク	⬇	ダウン攻撃	50
巌竜コンボ(がんりゅうこんぼ)		上、上、中	18、20、25
もろ手張り		中	22
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	25
もろ手ハンマー	立ち上がり途中 or	中、中	25、30or22、22
のど輪コンボ	しゃがみ前進中	中、中、中	15、12、12
のど輪コンボ	しゃがみ前進中	中、中、中	15、12、12
メガトン突張り	⇦ ⇖ ⇩ ⬊	中	40
サバ折りシザース	⇨ ⇨ (or ➡)	中	25
ヒッププレス	⇖	中	30
突き出し	⬇ ⇖	中、中、中、上	12、15、15、30
歌舞伎張り手(かぶきはりて)	⇩ …	下、下、下、…	15、15、10、…
雷張り手(かみなりはりて)	⇖	下	12
極悪かまし	⬅	ガード不能	90
相撲ラッシュ(上段)	⬇ ➡	下、下、中、中、上	12、12、12、12、12
相撲ラッシュ(中段)	⬇ ⬊	下、下、中、中、中	12、12、12、12、13
相撲ラッシュ(下段)	⬇ ⬇	下、下、中、中、下	12、12、12、12、14
パンチエルボー	➡	上、中	15、15
右アッパー→閻魔突っ張り	⇖	中、上、上、上	15、10、10、8
ちゃぶ台返し(ちゃぶだいがえし)	しゃがみ状態から	下	25
かち上げ(かちあげ)	⇦ ⇖ ⇩ ⬊	中	30

★:接近して=接近时　ダウン中=倒地时　立ちがり途中=起身时
しゃかみ=蹲下



BRUCE IRVIN ブルース・アービン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ティー・カウ・コーン	接近して	投げ技	30
ティー・カウ・トロン	接近して	投げ技	25
バックフリング	背後から接近して or	投げ技	40
膝地獄(ひざじごく)	※下記の①〜④をセットで膝地獄と呼ぶ。		
正面右膝蹴り①(しょうめんみぎひざげり)	接近して ⇨ ★ ⇩ ⬋	投げ技	20
左横膝蹴り②(ひだりよこひざげり)	①中に	投げ技	15
左横膝蹴り②'(ひだりよこひざげり)	①中に	投げ技	15
回し右膝蹴り③(まわしみぎひざげり)	②または②'中に	投げ技	25
真空飛び膝蹴り④(しんくうとびひざげり)	③中に	投げ技	40
首投げ(くびなげ)	①中に	投げ技	35
レッグバズーカー	⇨ ➡	上	35
ソーク・クラブ	⇨	上	25
トリプル・ティー・ソーク	➡	上、上、中	15、10、25
ワン・ツー・ハイキック	⇨	上、上、上	10、12、30
ワン・ツー・ミドルキック		上、上、中	10、12、20
ワン・ツー・ローキック	⇩	上、上、下	10、12、10
トリプルニーコンボ	⇦	中、中、中	20、15、25
ダブルニー&ローキック	⇦ ⇩	中、中、下	20、15、15
ストッピング	⇦	上	20
ストッピングフェイントニー	⇦	上、中	20、20
スレッジハンマー		中	40
バック転	⇦ ⇦ ★		
フェイントレッグバズーカー	バック転中に	上	15
スライサー	⇨ ⇨	中	30
ガトリングコンビネーション		中、中、中、下	25、12、15、12
ストッピングフェイントストレート	⇦	上、上	20、12
サイドワインダー	⬅	ガード不能	60
ノーザンライトコンビネーション		上、上、中	10、12、20
サザンクロスコンビネーション		上、上、中	10、20、25
サイクロンエッジ	⇖	下	12
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に	中	50
ライジングコンビネーション		上、上、中、中	10、12、12、15
クイックソバット		中、上	25、25
スナイパーソバットコンボ	⇨	上、中、上	18、10、25
ダブルフェイスブレイカー	⇖	中、中	10、10
スナイパースラッシュ	⇨ ⇨ ⇨	中	30
サイドロー&サイドハイキック	⇩	下、上	15、10
ステップインミドルキック	⇖	中	15



KUNIMITSU 州光（クニミツ）

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
雫（しずく）	接近して	投げ技	30
双破（ふたば）	接近して	投げ技	35
背落とし（せおとし）	背後から接近して or	投げ技	40
払腰（はらいごし）	接近して ⬋	投げ技	35
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	⇨ ⇨	中	40
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	陽炎中	上	40
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬅ ×6	上、上、上、上、上、上	10、10、10、10、10、10
忍法卍莽（にんぽうまんじもう）	⬋ ×5	下、下、下、下、下	12、7、7、5、5
三散華（さざんか）		上、上、上	20、20、20
忍法卍車（にんぽうまんじくるま）	⬁	中	30

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
吹雪（ふぶき）	⇨ ⇨	中	20
倒木蹴（とうぼくしゅう）	卍葵中に ⇨	中	12
稲妻（いなずま）		上、中	25、30
露払い（つゆばらい）	しゃがみ前進し始め	下	12
PKコンボ		上、上	12、30
PDKコンボ	⬇	上、下	12、17
クナイ刺し（くないざし）	⬁	ガード不能	15
クナイ斬り（くないぎり）	⇦	ガード不能	22
クナイ駆け（くないがけ）	⇨ ⇨ ★	ガード不能	25

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				★	★	★				
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中			
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5			

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類								上	中	ガード不能
攻撃力								7	12	25



WANG JINREY 王 椋雷（ワン・ジンレイ）

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
切込倒し（きりこみたおし）	接近して	投げ技	35
首投げ（くびなげ）	接近して	投げ技	35
ジャーマンスープレックス	背面取り中	投げ技	45
残月（ざんげつ）	相手に接近して ⬁ ⬉	投げ技	30
竜巻投げ（たつまきなげ）	⬉	投げ技	30
背落とし（せおとし）	背面から接近して or	投げ技	40
返し技	相手の攻撃に合わせて ⬅ or ⬅	返し投げ技	
崩拳（ほんけん）	⇩ ⬂ ⇨	中	33
通天砲（つうてんほう）		上、中、中	10、8、21
通天砲（つうてんほう）	⬂	中、中	12、21
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中	下	15
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中	下、中	15、25
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中	下、上	15、20
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中 ⬇	下、下	15、10
蒼空砲（そうくうほう）	立ち上がり途中	中	20
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始め	中	35

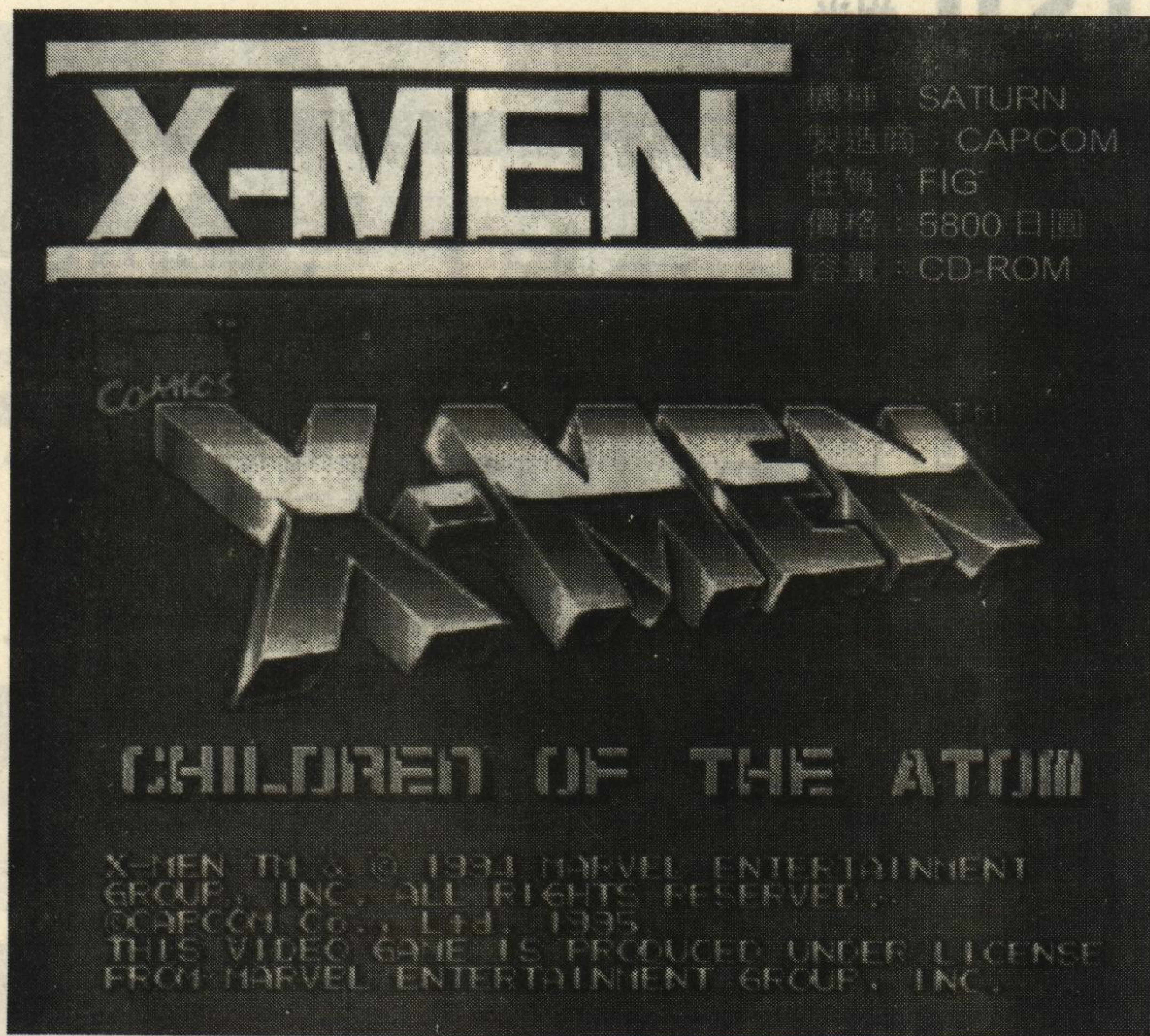
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
斬捶（ざんすい）	立ち上がり途中	中	18
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	立ち上がり途中	中、中、中	18、10、25
双掌破（そうしょうは）	⇨ ⇨ or ➡（or ⇨）	中	20(30)
崩捶（ほうすい）	⬂	中	15
大纏崩捶（だいてんほうすい）	崩捶ヒット中に		30
衝腿（しょうたい）	⬂	中	17
背面取り	ヒット後 ⇦	上	12
後掃腿（こうそうたい）	座り前進始め	下	12
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中	上	25
合突き（あわせづき）	⬂	中	25
右掌底打（みぎしょうていうち）	⇨	中	21
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）	⇩	上、下、上	20、15、20
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）	⇩	上、下、中	20、15、25
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）	⇩ ⬇	上、下、下	20、15、10
青嵐拳（せいらんけん）	⇦	ガード不能	100
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）	⇦ ⬅	ガード不能	70

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				★				★		
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	5	6	7	8	25

上面这些技巧很繁琐吧，要用心习练哟，当你能炉火纯青的使用时，那你在“铁拳”的世界中就又向王者的宝座迈进了一步。告诉大家一个秘密，“铁拳2”中还有五个隐藏的超强人物，以后我们会对此作详尽的介绍！再见啦！

责任编辑:BAEK



秘技一覽

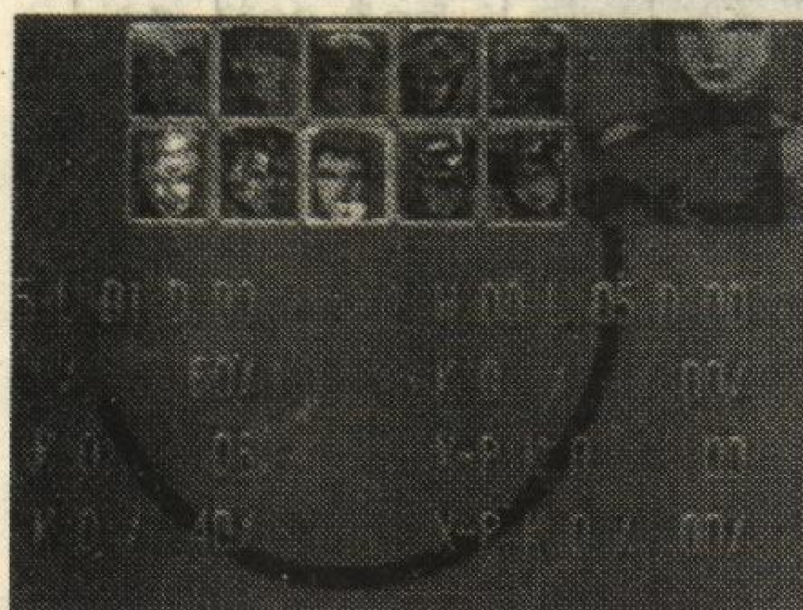
使用豪鬼

1P時：在人物選擇畫面時先將游標停在SPIRAL的位置，然後將游標順序經過 SILVER SAMURAI → PSYLOCKE → COLOSSUS → ICEMAN → COLOSSUS → CYCLOPS → WOLVERINE → OMEGA RED → SILVER SAMURAI，最後是在 SILVER SAMURAI 那一格停留一秒，隨即同時按 1P 的輕拳、重拳及重腳擊。

2P時：在人物選擇畫面時先將游標停在STORM的位置，然後將游標順序經過 CYCLOPS → COLOSSUS → ICEMAN → SENTINEL（以向左按的方式來進入此格）→ OMEGA RED → WOLVERINE → PSYLOCKE → SILVER SAMURAI → SPIRAL，最後是在 SPIRAL 那一格停留一秒，隨即同時按 2P 的輕拳、重拳及重腳擊。

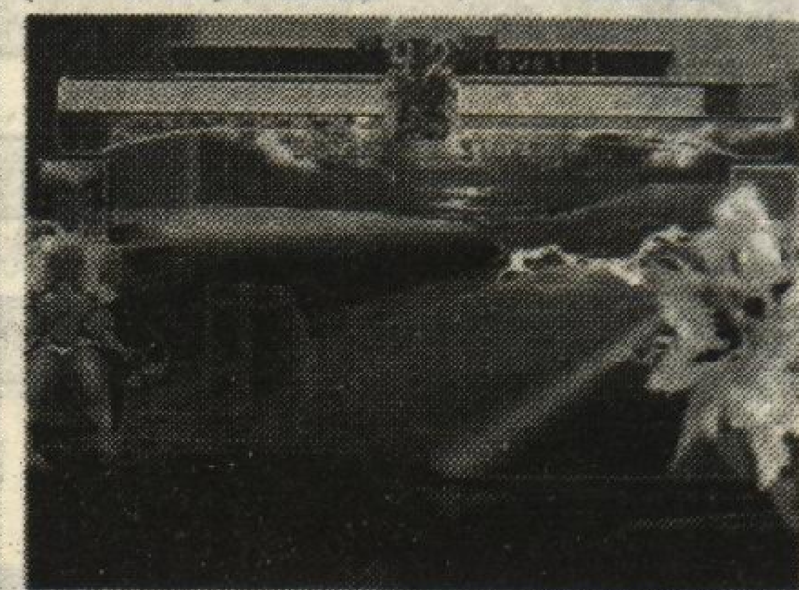
使用 JUGGERNAUT

先以VS模式開始遊戲，由最少其中一方輸入使用豪鬼的指令，當對戰結束後便 CONTINUE，由曾使用豪鬼的一方將十字掣向左上方按兩次，便能使用 JUGGERNAUT 來作戰。



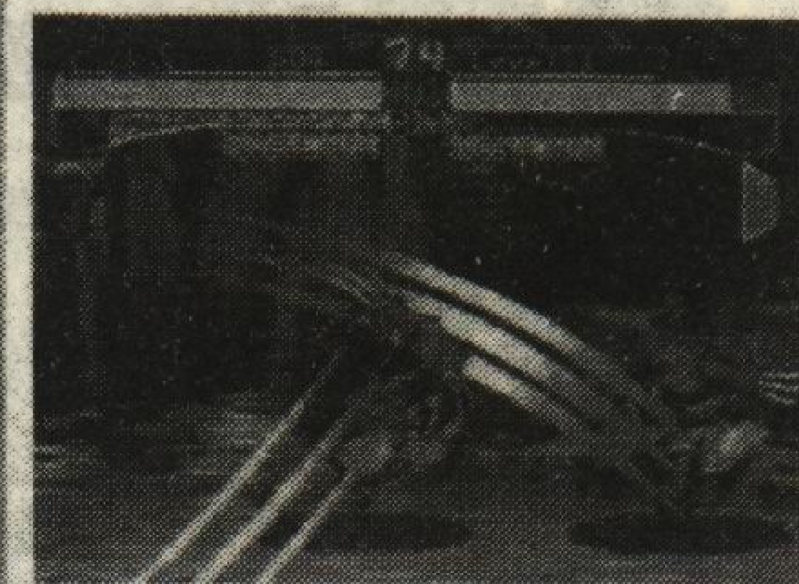
STORM

(人物特性)高速飛行
在飛行中按十字掣任何方向+同時按3個拳擊
(人物特性)軌跡變更
在跳躍中按十字掣任何方向
(必殺技)龍捲風 ↓↘→+拳擊
(必殺技)電擊 按同一強度之拳腳擊
(X POWER)呼風 ↓↙←+同時按3個腳擊
(X POWER)飛行 ↓↙←+同時按3個拳擊
(HYPER X)雷霆風暴 ↓↘→+同時按3個拳擊
(HYPER X)冰雹風暴 ↓↘→+L或R擊



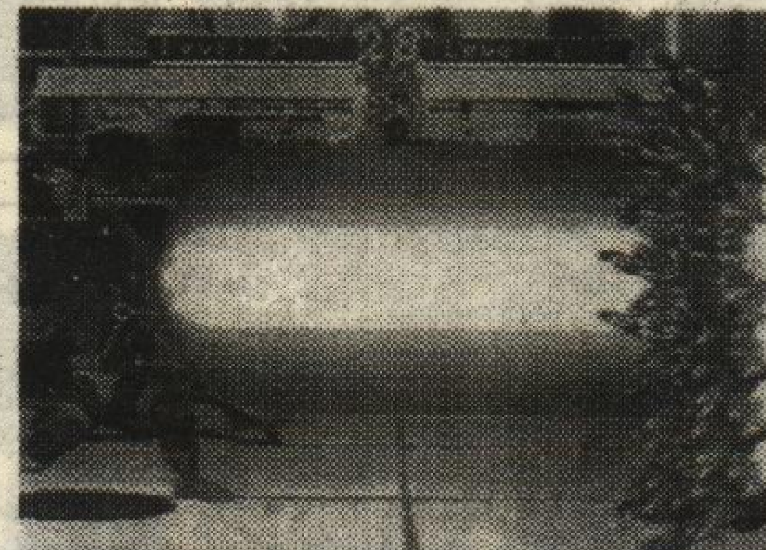
WOLVERINE

(挑撥技)微笑 輕拳、中腳、中腳、重拳、中拳
(人物特性)三角跳 跳至版邊時按十字擊相反方向
(必殺技)飛鐮爪 →+同一強度之拳腳擊
(必殺技)旋風爪 →↓↘+拳擊
(X POWER)狂戰士衝擊 ↓↙←+同時按3個拳擊
(X POWER)治療因子 ↓↙←+同時按3個腳擊
(HYPER X)狂戰士切割 ↓↘→+同時按3個拳擊



CYCLOPS

(人物特性)二段跳躍 跳躍中按↑
(人物特性)連續攻擊能力 無需特殊指令
(必殺技)光子爆破 ↓↘→+拳擊
(必殺技)飛昇勾拳 →↓↘+拳擊
(必殺技)鋼頸落 →→+同時按重拳及重腳
(必殺技)迅速拳 →→+同時按輕拳及輕腳
(X POWER)腳鎖投 近距離↙、↓或↘+中或重腳
(HYPER X)終極光子爆破 ↓↘→+同時按3個拳擊
(HYPER X)超光子爆破 ↓↙←+拳擊



COLOSSUS

(人物特性)提起
敵人倒下時近距離↓+拳擊
(必殺技)強力肩撞 ↓↘→+腳擊
(必殺技)巨人旋轉 ↓↘→+拳擊
(必殺技)連環腳
輕拳、中腳、重拳
(X POWER)超級裝甲
↓↙←+同時按3個拳擊
(HYPER X)超級飛撲
↓↘→+同時按3個拳擊



ICE MAN

(人物特性)雷射光耐性
擋格雷射光不會消耗體力
(必殺技)冰光線 ↓↘→+拳擊
(必殺技)雪球 按同一強度之拳腳擊
(X POWER)冰牆
↓↙←+同時按3個拳擊
(HYPER X)北極冰彈
↓↘→+同時按3個拳擊



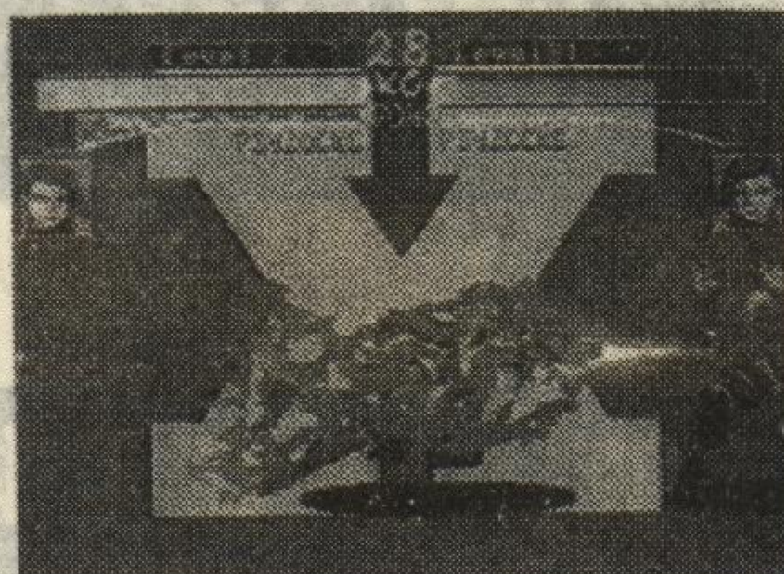
SILVER SAMURA

(人物特性)寶刀
用劍攻擊可減去擋格中敵人的體力
(必殺技)手裏劍 ↓↘→+拳擊
(必殺技)百裂刀 連按拳擊
(X POWER)分身 ↓↙←+同時按3個腳擊
(X POWER)炎鬥氣 ↓↙←+重拳擊
(X POWER)冰鬥氣 ↓↙←+中拳擊
(X POWER)雷鬥氣 ↓↙←+輕拳擊
(X POWER)隱身 ↓↘→+腳擊
(HYPER X)雷鳴劍 ↓↘→+同時按3個拳擊
(HYPER X)超手裏劍
↓↙←+同時按3個拳擊



PSYLOCKE

(挑撥技)挑撥 按L或R擊
(人物特性)二段跳躍 跳躍中按↑
(必殺技)超能力爆破 ↓↘→+拳擊
(必殺技)超能力刀刃旋轉
↓↘→+腳擊
(X POWER)忍術 ↓↙←+拳或腳擊
(HYPER X)超能力刺
↓↘→+同時按3個拳擊



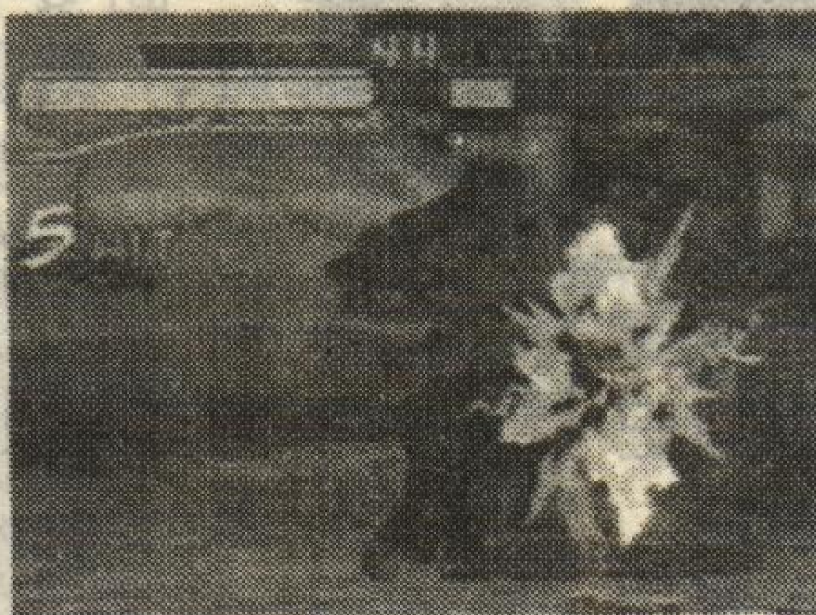
SENTINEL

(人物特性)捉捕 敵人倒下時近距離↓+拳擊
(必殺技)飛拳 ↓↘→+拳擊
(必殺技)首搗龍爆擊 ↓↘→+腳擊
(X POWER)飛行 ↓↙←+同時按3個拳擊
(HYPER X)離子風暴
↓↘→+同時按3個拳擊



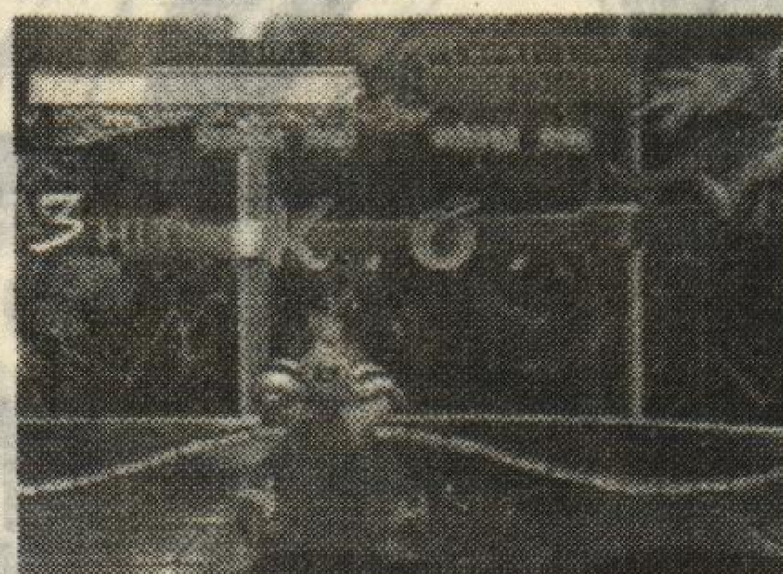
豪鬼

(必殺技)豪波動拳 ↓↘→+拳擊
(必殺技)灼熱波動拳 ←↙↓↘→+拳擊
(必殺技)斬空波動拳 跳躍中↓↘→+拳擊
(必殺技)豪昇龍拳 →↓↘+拳擊
(必殺技)龍捲旋風腳 ↓↙←+腳擊
(必殺技)空中龍捲旋風腳跳躍中↓↙←+腳擊
(必殺技)天魔空刃腳 跳躍中↓↘→+腳擊
(X POWER)阿修羅閃空→↓↘或←↓↙+同時按3個拳或腳擊
(X POWER)昇龍裂破 ↓↙←+拳擊
(HYPER X)滅殺豪波動 ↓↘→↓↘→+拳擊
(HYPER X)滅殺豪昇龍 ↓↘→↓↘+拳擊



OMEGA RED

(挑撥技)吠叫
中腳、輕拳、↓、輕腳、中拳
(人物特性)空中前衝 跳躍中→→
(人物特性)體力吸收
飛索捉住對手時連按拳擊
(人物特性)X POWER吸收
飛索捉住對手時連按腳擊
(必殺技)飛索 ↓↘→+拳擊
(必殺技)奧米加雷擊 ↓↘→+腳擊
(HYPER X)奧米加死亡索
↓↘→+同時按3個拳擊



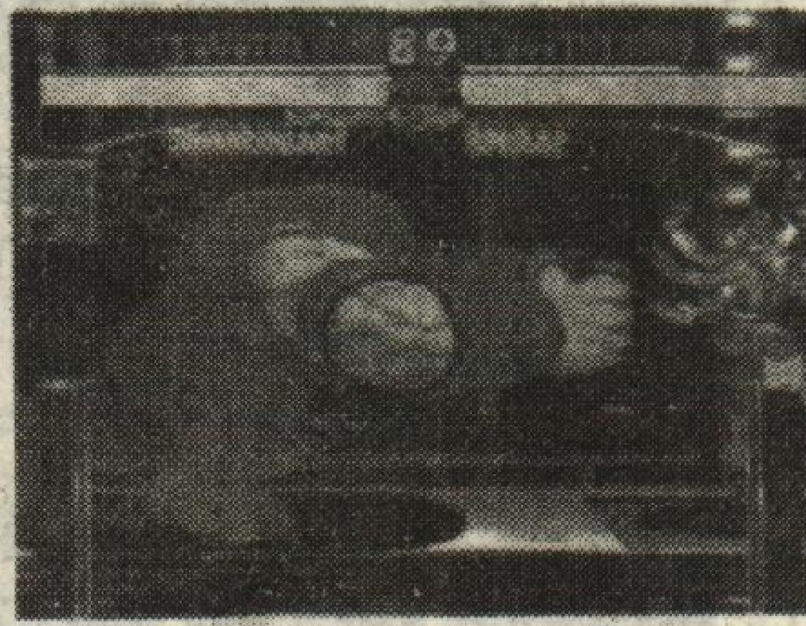
SPIRAL

(必殺技)六手投 ↓↑+拳擊
(必殺技)飛舞劍
→↘↓↙←+同時按3個拳擊
(X POWER)力之舞 ↓↙←+輕腳擊
(X POWER)速度之舞 ↓↙←+中腳擊
(X POWER)轉移之舞 ↓↙←+中拳擊
(X POWER)位置之舞 ↓↙←+輕拳擊
(X POWER)透明之舞 ↓↙←+重拳擊
(X POWER)急降之舞
↓↙←+重拳或重腳擊
(HYPER X)變形之舞
↓↘→+同時按3個拳擊



JUGGERNAUT

(挑撥技)目光 ←↓↙+拳擊
(必殺技)地震拳 →↘↓+拳擊
(必殺技)重重拳 ↓↘→+拳擊
(X POWER)攻擊力強化
↓↙←+拳擊





《緋王傳II》闪电破关法

文／兵法家

要诀

1. 无日无夜，不眠不休！
2. 反复存取！！ 3. 熟读本攻略！！！

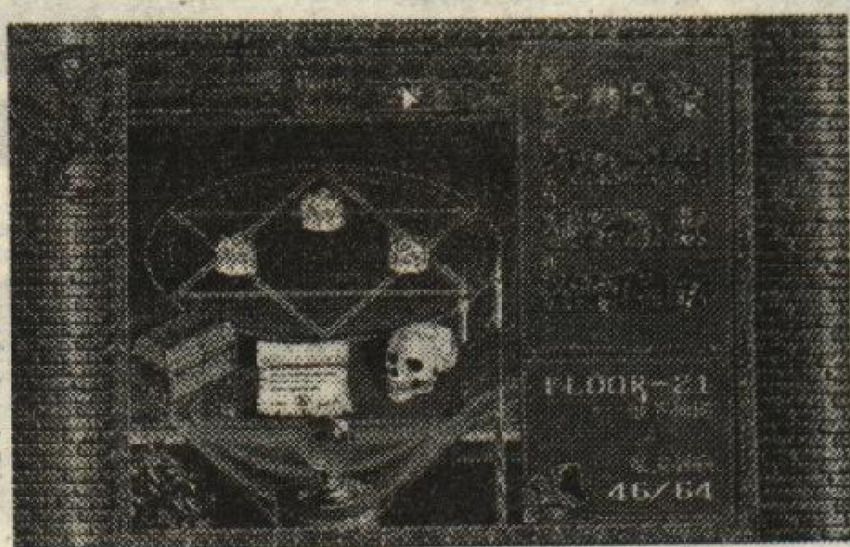
第一关 地下牢B6F

最好能踩遍每一块地面，撞遍每一方墙壁，因为许多地方看似无门无路，实际上可以直接破壁而入；某些开关与宝箱也是隐蔽的，不踩到点上不会发觉。水果酒可使队员等升级至主角一般高，所以最好初期别用。通关前先用“死灵招唤术”如唤出一些骷髅兵，编成第四队，进入下一关后即可取得东南角封闭空间中的宝物与伙伴。

第二关 地下牢B5F

从此关开始，能够收服许多被封印住的魔物，各魔物特性和能力不同，最好来者不拒，照单全收。东方的骷髅石柱可用骷髅钥匙打开水闸，放出水精史莱姆与守卫厮杀（水精史莱姆杀不得，俘不得，但复活其尸体却可成泡泡史莱姆加入队伍）。本关的宝物中有砂漏，可冻结敌人的行动，威力无穷，一定要用在刀刃上。

第三关 地下牢B4F



中部和中部偏西北两个区域只能择一而入，前者有法杖、战盔、流光之戒三样宝物，后者有雷击的魔法书，还有日本武士、魔女、果冻史莱姆三个同伴（不过入口处的地面有伤害效果，要小心通过），你自己选择啦。本关可取到丁字镐，此后有许多地方要靠丁字镐开暗门，除了满墙撞还得满墙敲，够你受的。过关前，记得组建全部四个部队。

第四关 地下牢B3F



第三部队上来就遭遇敌方两队巡逻人马，因此要编组得较强一点；第四队任务是取宝，不必有多大战斗力。有致伤地面，要小心。可以开始试着让主角去复活各种敌人，有可能造出特殊怪物来。

第五关　地下牢B2F

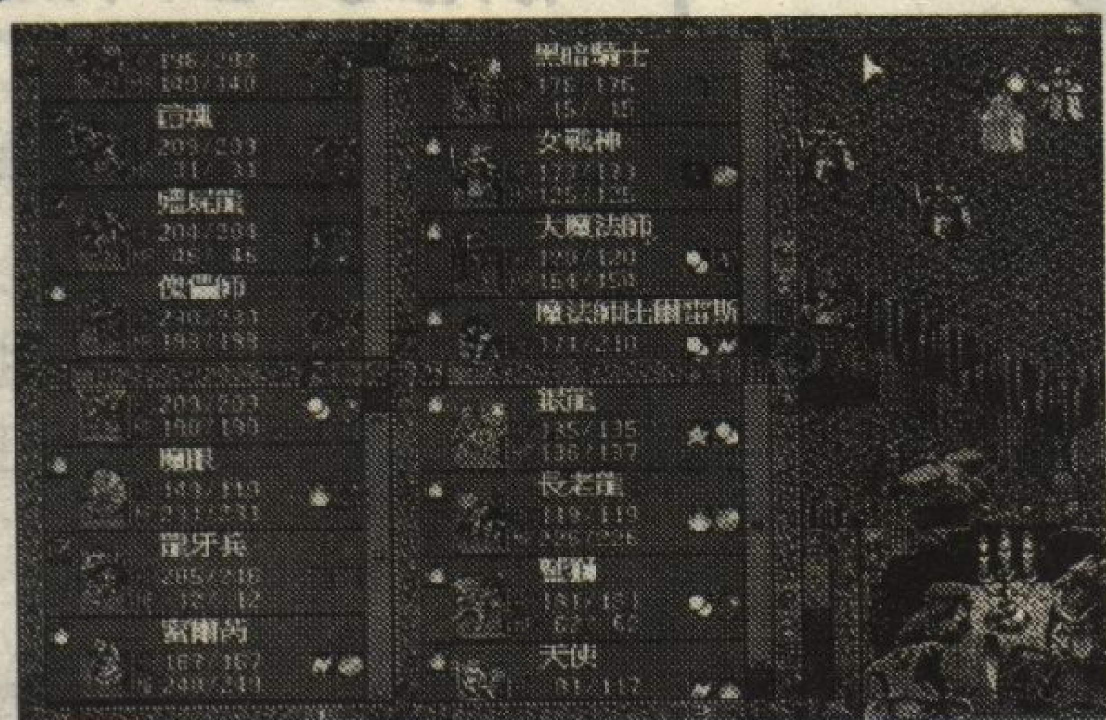
有致伤地面；还有石化地面，不过稍过一会儿就会恢复，不用担心。一至三队被分割在不同区域，只有一队可以进入中心区域和瓦斯毒雾决战，要慎重考虑喔。

第六关　地下牢B1F

有致伤地面。一、二、四队和三队被分割开来，只能选择其一与中心的地牢总管杰达恩决战。

第七关　地下迷宫

敌人会从东、南两面不断涌入，所以待在魔法阵上以静制动，是最好的战略。



第八关　地底湖1

深水区只有飞行部队才能通过。进入西北角的区域后，北部和西南角上各会出现一名魅影冰魔，其中之一身上有精灵项练和过关的龙钥匙。把精灵项练交给西边的水精灵，可得冰啸剑，交给北边鬼祟的魔法师，可得致死的魔法书。

第九关　地底湖2

万般无路时，可去碰触东北角。西北部敌人众多，切记逐一击破，赢了就走，整编后再来。

第十关　古代遗跡！

用龙之牙可将骷髅兵转职为龙牙兵。西方有一块踏板，踩上后，东北角的四石像会变成三头火龙。下一关是夺宝之战，一定要编四队，并且身上少带装备。



第十一关　古代遺跡2

在第三关出现过的盗墓王艾克将会带领手下，与你夺宝，要让三支部队与其争夺，另一支疾趋中部，取得沙漏，利用封住敌人行动的机会，多抢宝物。最后与艾克军决战，一定要回魔法阵上整编和装备好了再来。

第十二关　古代遺跡3

一开始就直向东边挺进，冲破墙壁，与死神等决斗，死神会杀妖术，最好让不能抵御此术的队员佩上黑牙之戒。杀死死神后，可复活其为亡灵，亡灵在此关可以穿墙，先让他避开敌人，到最北边取得大气的魔法书，学会隐身术，然后隐身取得所有的宝物，再踩踏板，用丁字镐敲碎骷髅石柱，即要开出通路来。

第十三关　古代遺迹4

有致伤地面。中部地区有八名幻影骑士，AC40、MGR200、ATK200，而且可以抵御所有魔法，根本是无敌的；可让队员隐形后，避开能还原的地面，绕开幻影骑士去和中央的杰达恩对决。也可以派亡灵穿墙去踩踏板过关，连关头也不用打了。

第十四关 古代遗跡 5

中央偏东北部有一踏板，踩上后，北、东、西三队敌人都会被放出来；可先把我方两队隐形后去堵住通道口，先消灭其一队，再逐一消灭另两队。此关的西边，可遇见本游戏的企划MKG先生，听他介绍开发人员，挺有趣的。

第十五关 熔岩地带 1

破法同第七关。

第十六关 熔岩地带 2

开始不久，就会碰到两只幻影龙，AC40，ATK250，抵抗所有魔法，隐形躲开为好；其后还有十只，照方抓药。



第十七关 火焰結界

蜜尔芮应该可以招唤不少精灵出现了；此关必须招唤出火精、沙罗曼蛇等火性魔物，以通过重重火障。中央和东南方各有一条火龙，弱点是冰雪术，消灭它们可得冰晶石；冰晶石可打开西方的通路。最北部的区域只有飞行部队才能进入（或使用腾空术）。

第十八关 魔劍長眠之地

一上来即可过关，但不要那么着急，假如你已经搜集齐十颗红莲宝石，即可在此关取得“绯王剑”。十颗红莲宝石分别在：

1. 第一关东南方的宝箱中。
2. 第二关东偏南的宝箱中。
3. 第四关东偏北的宝箱中。
4. 第五关东部的宝箱中。
5. 第六关东北方的宝箱中。
6. 第六关过关阶梯西面的宝箱中。
7. 第十关西北方的宝箱中。
8. 第十一关盗墓王艾克身上（实际是从第三关宝库中抢走的）。
9. 第十五关西偏南的宝箱中。
10. 第十七关东北角的宝箱中。

第十九关 冰封的大廳

中央的踏板每踩一下，就会打开东、西、南、北四个方向上的一扇门，共放出四队敌人来，所以最好消灭第一队再踩第二下，依此类推。最后有很长的致伤地面，可叫石飞人去趟道。

第二十关 冰封的神殿

有许多致伤地面，可派体力高的队员先去趟道（造成伤害的大小是随机的，所以要注意存取）。最后决战时，敌人的雷击法术很強，最好让重要队员戴上雪娣女士之戒。

第二十一关 地下神殿

一开始就会遇见敌人，消灭后可在黑暗斗士身上找到白金竖琴；在此大厅的南方，地面上有一个红色的十字形，于上使用白金竖琴，即可打开暗门（记住，此暗门还会关闭，再次使用白金竖琴即可）。以后还有多处红十字，白金竖琴切莫丢弃。最后在南部决战雷萨德．瓦雷斯，但你势必不能全员参加战斗，因为必须有一名队员以被困为代价用骷髅钥匙打开此门。雷萨德．瓦雷斯的弱点是“熊熊变身术”，可先施此术困住他，待消灭其它敌人后再最后全力围攻。

MKG先生会在第十四关中透露一个秘密，不过到那时候才知道，未免太迟了。“重新开始游戏”后，按住Ctrl键，并不断按动鼠标右键跳过片头。游戏中进入魔界，会发现所有的魔物都已经归你统属了。

闲时坐山观虎斗

闷时坝桥望水流

PCGAME排行榜（九六年六月）

50 款最佳游戲

排名	已发行时间<星期>	游戏名称	开发/发行公司	类型
1	15	Civilization 2 <WIN>	MicroProse	ST
2	38	C&C/Covert Ops	Westwood/Virgin	ST
3	6	Duke Nukem 3D {reg}	Apogee/FormGen	AC
4	28	Warcraft 2/add-on	Blizzard	ST
5	17	Wing Commander 4	Origin	AC
6	25	Galactic Civilizations 2 <OS/2>	Stardock	ST
7	14	Descent 2	Interplay	AC
8	88	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	AC
9	46	MechWarrior 2/NetMech: The Clans	Aotivision	AC
10	37	Heroes of Might and Magic	New World	ST
11	88	Master of Magic	MicroProse	ST
12	69	Dark Forces	LucasArts/Virgin	AC
13	37	Need for Speed	Electronic Arts	AC
14	77	Descent {reg	Interplay	AC
15	141	Master of Orion	MicroProse	ST
16	24	Gabriel Knight 2 <WIN>	Sierra	AD
17	35	Steel Panthers	SSI/Mindscape	ST
18	79	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	AC
19	29	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	AC
20	82	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard	ST
21	181	CivNet	MicroProse	ST
22	81	Panzer General	SSI/Mindscape	ST
23	29	Stars! 2.0 <WIN> {reg}	Star Crossed	ST
24	113	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	MicroProse	ST
25	89	Colonization	MicroProse	ST
26	127	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
27	63	X-COM 2: Terror f.t. Deep	MicroProse	ST
28	35	NHL Hockey '96	Electronic Arts	SP
29	31	Hexen: Beyond Heretic {reg}	Raven/Id/GT	AC
30	28	The Dig	LucasArts	AD
31	12	Fantasy Genera	SSI/Mindscape	ST
32	36	Crusader: No Remorse	Origin	AC

排名	已发行时间<星期>	游戏名称	开发/发行公司	类型
33	28	Fifa Soccer 96	EA Sports	SP
34	31	Stonekeep	Interplay	RP
35	100	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	AC
36	28	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	AD
37	35	Championship Manager 2	Domark	SP
38	87	Galactic Civilizations/ Shipyards <OS/2>	Stardock	ST
39	24	Avarice Preview <OS/2>	CSS/Stardock	AD
40	16	Indycar Racing 2	Papyrus/Sierra	SI
41	59	Full Throttle	LucasArts	AD
42	83	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	ST
43	33	Caesar 2	Sierra	ST
44	131	Doom/Ultimate Doom {reg}	Id	AC
45	6	Conquest of the New World	Interplay	ST
46	40	Star Emperor <OS/2>	Stardock	ST
47	28	Capitalism	Enlight	ST
48	10	Zork Nemesis	Infocom	AD
49	82	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SI
50	15	NBA Live 96	EA Sports	SP

注：游戏类型中

AC：动作类（Action）
AD：冒险类（Adventure）
PU：迷题类（Puzzle）
RP：角色扮演类（Role-Playing）
SI：模拟类（Simulation）
SP：体育类（Sports）
ST：策略类（Strategy）

资料来源：http://www.xs4all.nl/~jojo/

第二次的眩晕－《天旋地转》



DESCENT II



95年的GAME世界，还被DOOM II统治着，在无边的厮杀中，INTERPLAY的DESCENT悄然问世。这款游戏具有独特的视觉效果，可以说是3D游戏的一大突破。但是，DOOM的光辉太强了，以至于DESCENT并没有引发预期的轰动效果。由于INTERNET的迅速发展，使网络游戏的前景看好，当接近失望的INTERPLAY将DESCENT丢入网络中时，他们所期望的事情发生了－－

无数的玩家被这眩晕的世界陶醉了。在最近，INTERPLAY及PARALLAX公司不顾那些看了太过流畅的画面卷动就开始喊晕的人的抗议，推出了《天旋地转II》。

一款游戏如果没有前途，一般是不会推出二代的，而一款优秀的游戏，是不会不推出二代的。《DESCENT II》的推出，如同在《DOOM》后推出《DOOM II》一样，是具有革命意义的，他将会尽量弥补前作的不足，使这个系列游戏得以‘千古流芳’。幸好，《天旋地转 II》还是满争气的，没有让它的忠心拥护者们丢脸，它所新加入的设计不至于让人感觉是灌了水的资料片而已。

就其游戏的核心而言，《天旋地转II》中充满了乐趣。你在陌生而扭曲的坑道中翻滚飞行，装备有精良的武器，杀光所有你见到的机器人，吞噬所有你找到的补给品，搜寻最后的反应炉。《DESCENT II》的最终目的同一代一样，寻找反应炉，并将其摧毁，然后必须在一定时间内全身而退，否则就要永远陪着炸烂的钢铁过日子了。这次依然有人质等着你去解救，不过救或不救似乎是随你高兴。

在二代，游戏对画面的解析度作了提升，并加入了过场动画。虽然片头与片尾动画并不很长，但配上震撼的音乐、音效，却大有直追《银河飞将IV》的气势。尤其是片头的音乐，总让人想起＜魔鬼终结者2＞的主题音乐。不过，光碟片上的十二首音轨却实在不赶让人恭维，大概只有『好吵』可以形容它们。幸好还有MIDI可以听，或者关掉音乐，还能更加突出游戏紧张诡异的气氛。





在《天旋地转 II》中，最具革命性的改良应该要算是那只“引路虫”了。在每关的开始你就能够发现被囚禁的引路虫，只要你能够将它救出来，他会很乐意的在这个崎岖的坑道中带你寻找你想要的东西。尤其当玩家迷失在坑道深处的时候，这只引路虫将会是对你最大的恩惠。因为在《天旋地转》中，用来贴图的材质并不多，加上物体的形状近似，在后来的关卡中迷失方向是常有的事。



引路虫是个天才的发明，他使游戏需要有更多的直觉，而不必担心矿坑的设计。它可以从容的让你找到目标：一把钥匙或是出口的位置，但也可以很兴奋的带你走入敌人的陷阱，让你不得不按下弹射椅的开关。引路虫的另一个重要用法是，在遇到大量敌人时抱头鼠窜，当风声过后



再由其带领到正确的路径上。当然了，如果阁下抱定了‘狭路相逢勇者胜’的观点，那么大可不必将我们的小家伙放出来帮忙。

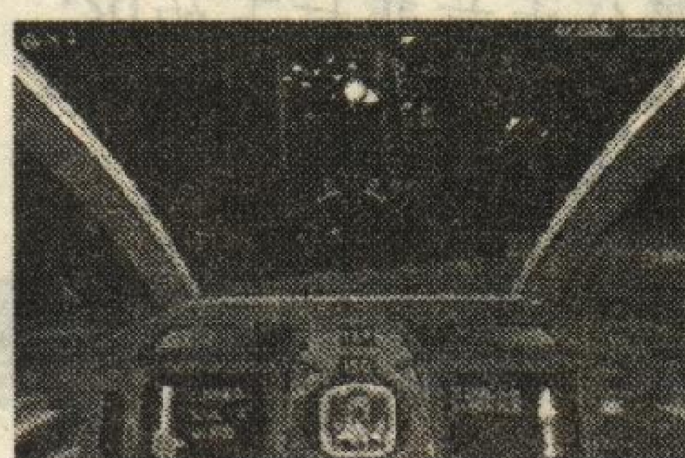
游戏中全新设计的30个关卡与一代相比更加庞大，而且个个错综复杂。不过，由于游戏支持320×200、640×480、320×400、640×400、800×600五种分辨率，所以在高分辨率下墙壁的贴图将不再模糊，而光影的效果也加强了。游戏中还增加了一些动态的贴图效果（流水、岩浆），炮弹打上不仅有水花，配上的音效也很真实。庞大的关卡中，30多种新型的机器人正在等待着您。

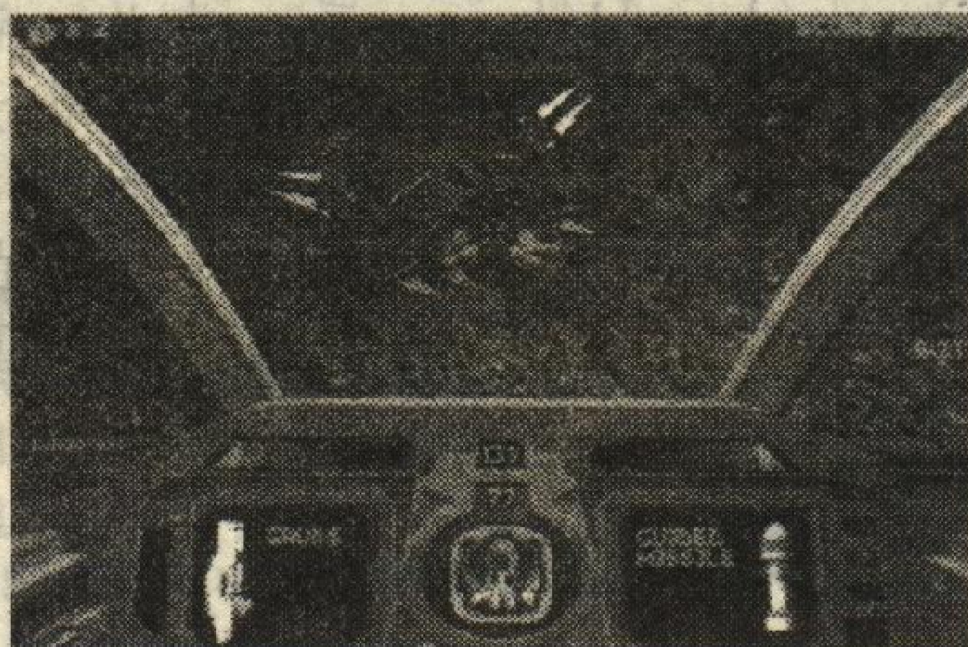
游戏中机器的智能问题已经克服，在二代中，几乎所有的机器人IQ都不是很低，大概是这一年来进修的结果。现在，同机器人单挑不再是一个HAPPY的事情了，大多的机器人有了‘打完了就跑’的战略思想，逼得你不得不进入追击模式而自投罗网。理想上，这会使玩家不得不采用匍匐前进的方式，小心的避免着突如其来的攻击。

但在后面的关卡中好象并不管用，因为具有‘梁上君子’特性的‘贼虫’总会在你最危机的时候落井下石，你会突然发现自己心爱的武器不见了，当你回头瞄准时，你会发现‘贼虫’有多么灵活。

作为对玩家的补偿，二代新增加的十种新的武器和装备是您解决BOSS以及难缠敌机的绝佳的利器。闪光飞弹可以使敌机IQ暂时为0，成为弱智，导向飞弹可以让你在远处偷袭BOSS，火鸟炮不仅威力强大还可以反弹墙壁，而终极欧米茄炮一炮就能解决一只小型飞行物。其他的装备还有头灯：可以让您在黑暗中依然拥有光明，但很有可能有敌人的飞弹迎接光明；助推器：如果您觉得逃跑时觉得不够快的话，那么助推器会助您一臂之力；能量护盾：可以让您体验一下英雄不倒的感觉。这些设计都使得《天旋地转》的战斗更加残酷、激烈。

《天旋地转》与《天旋地转II》都是绝佳的单人动作游戏，他们使个人游戏充满了乐趣和破坏感。但在MODEM和数据联线上，好象就有些不尽人意了，两个人的游戏应该是无穷无尽的追杀，充满了狩猎的感觉，而不应该是寻找对方就象是迷宫探宝一般困难。不过在网路游戏上就不同了，《天旋地转II》可以称为一款超级网路游戏，尤其是其提供的抢旗模式，将整个世界变为有组织的对抗，玩家必须同自己的团体合作，抢回对方的旗子，才能为自己的基地夺得5分。由于作者的着眼点的成功，对于网路游戏的乐趣而言，这个游戏可以说十分成功。



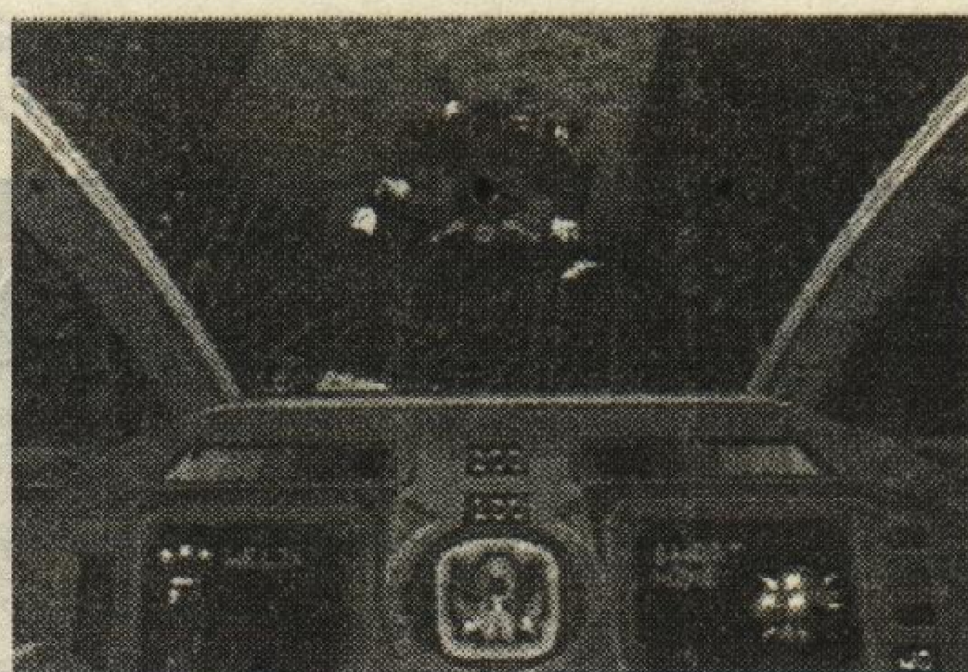


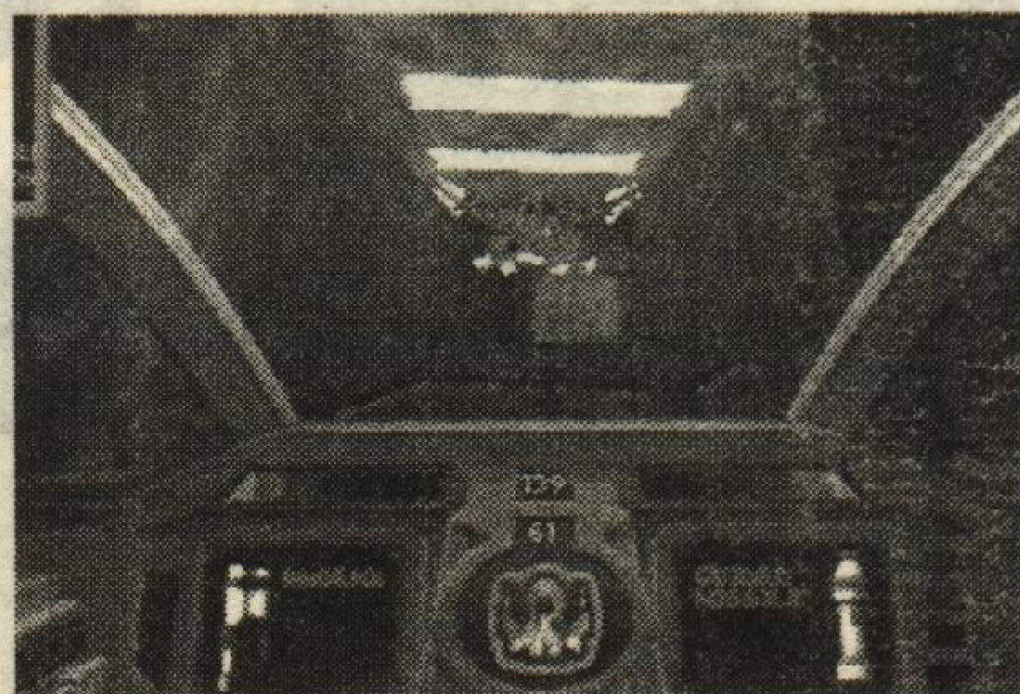
游戏中还有一些令人遗憾的地方，如对机器要求较高，虽然最低配置在DX/2-50、8MB上就可以使用，但其800×600的分辨率就连PENTIUM-100、16MB内存也受用不起。而且，游戏的操控比起DOOM来复杂了许多让人感觉好象不是为两只手的人设计的。不过世事古难全，想必玩家不会计较这些小问题的。

如果您在《天旋地转》中已经迷失方向，《天旋地转II》将使您更进一步的折磨自己，

如果您在《天旋地转》中仍能保持清醒的头脑和不变的方向，《天旋地转II》将会使您经历更深入的考验。

文/SNAKE









DESCENT II



第二次的眩晕－《天旋地转》

序－－献给依然监守阵地的PC PLAYER们

伴随着次世代主机的进军，PC的PLAYER们已经不足以用DOOM的SHOT GUN抵挡“世嘉世家”和“天堂飞鸟”的攻击了。为此，部分由前辈打下的PC GAME江山沦为“游戏机联军”的殖民地，捍卫这一片热土的人们－－勇敢的PC PLAYER，只好亮出了他们的王牌－－网路游戏。由于网路游戏营造了一个多人游戏的娱乐环境，提供了一个人与人公平竞争的竞技场，才使得电脑游戏在16位机、32位机、64位机的疯狂冲击下，立于不败之地。

网路游戏，必须依靠网络，而能够拥有局域网的人毕竟只是少数，这样，网路游戏的推广就必须依靠我们的第一大功臣－－INTERNET。为了能够使PC GAME江山永固，我将就INTERNET的使用和一些简单技巧向各位报告一下，免得遇上NEO.GEO帮的霸王丸时无法应付。

INTERNET综述（上）



INTERNET档案

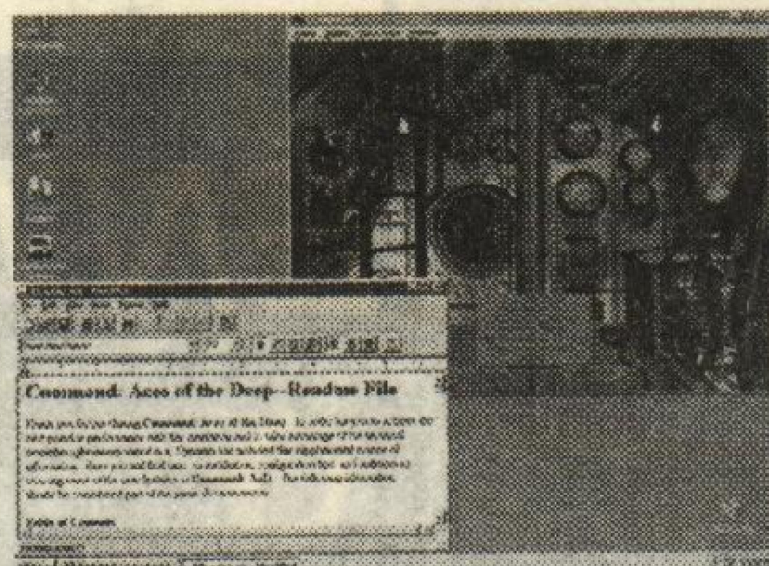
姓名	INTERNET
性别	??!!
出生地	美国国防部
生日	1969年X月Y日
	………………
	………………



INTERNET简介

INTERNET是指美国“信息高速公路”主干网，它是目前世界上最大的专业的高速信息网络系统，它蕴涵了巨大的知识和丰富的信息。

1969年，美国国防部通过一个项目的提案，在国防部高级研究计划局建立一个项目ARPANET网，投入台计算机。这就是INTERNET的雏形。后来，由于各种外界的因素，国防部决定将这个网络用于连接美国各地的大量超级计算机，以便在华盛顿的计算机中心一旦发生不可预料的事件时，美国军方仍具有强大的攻击能力。80年代初期，由于各国局势日趋稳定，在美国国家自然科学基金会的支持下，美国军方同意将该网络民用化。自然科学基金会用了十年时间，将世界各地的大型计算机用光缆连接起来，逐步发展为一个全面型的实用网络。今天的INTERNET已经是美国最大的科研教育网，到1994年10月，INTERNET网络已经连接全球四万多个网络，三百八十多万台主计算机。中国已作为第71个国家级网加入INTERNET，全球154个国家和地区通过该网互通电子邮件。



INTERNET代表着全球范围内的一组无限增长的信息资源，其丰富的内容是任何语言所无法包容的。它是第一个使用的信息网络，在一定限度内，谁都可以向任何地方的任何人发送数据。由于上网的用户既可能是信息的消费者，又有可能是信息的直接提供者，所以，INTERNET所包含的信息就会越来越多。随着一个又一个的新网络的连接，的价值会越来越高，现在不仅科研，学术界纷纷与INTERNET连接，越来越多的公司，纷纷用INTERNET大做生意，遍及世界的商业业务要么正在INTERNET上进行，要么正准备进入INTERNET。INTERNET正在向商业性服务网过渡。

我们将就以下几个方面对其进行介绍，各位可要瞧好了：



E-MAIL－－没有邮票的信

E-MAIL被称为电子邮件，是一种电子文字讯息，以ASCII码通过网络传送到网络中的任何一个地址．并且，还可以附上其他档案，包括声音或图象文件，真正达到图文并茂的地步．电子邮件具有强大的优势在于：

！！价廉物美！！

看官如果有亲戚朋友在海外读书或工作，由于关系不错经常互通信息，那么一定会感到寄信费时失事，所以最常用的办法还是通过电话公司的国际直播（IDD）．但是，如此下来，每个月帐单的数额必定可观。但如果采用INTERNET提供的E-MAIL功能，成本就会大大减少了。而通信的内容反而会不断增加，因为是文字通讯，书写时经过思考，那些不必要的“罗圈话”大可免去了．用E-MAIL的最大好处是所有通讯都有完整记录可供保存，什么时候通讯，谈论过什么，都可以轻易考察，甚至可以储存到磁盘长久保留。

！！快速准确！！

电子邮件具有快速准确的特性。一般来说，一封两千字的信件，不到几秒钟就传到千里之外的收件人那里了。根据INTERNET管理委员会的消息，一封信件从发信人发出到收信人接到时间不会超过五分三十秒。怪不得有了E-MAIL后，人们创出了“蜗牛邮件”（SNAIL MAIL）来讽刺传统的邮递方法。用E-MAIL通讯，可以不去注意时差问题，发信人可以在任何时间发信，收信人可以在适当的时间接信，不用向打IDD时还要顺及是否对方正在睡觉的问题。用E-MAIL发信还有一个好处，就是发普通的信件，收信人必须在家中等候，打IDD时必须对方要在场，用电子信件就不会出现这种麻烦，只要有一台配有MODEM的计算机和一条电话线，无论你身处何时何地，都可以从容的收发信件。

！！收集资料！！

电子邮件固然是与海外亲友通讯的好办法，也是结交国际笔友的良好工具，还可以作为收集资料的一种途径。通过使用E-MAIL提供的信件转发功能，你可以将同样内容的信件发往不同的朋友，通过不同的反馈来获取部分资料。据说，美国一家较大的快餐店就是通过电子邮件的反馈信息掌握了顾客的需求，一举成功的。E-MAIL的最重要的作用，还可以让我们这些PLAYER能够基及时的将游戏中的情况反映到制作厂商，众人齐心，何惧游戏机之威?!



文件传输－－互通有无，联合抗曹

INTERNET除了可以方便各位玩家交换攻略外，还提供文件服务功能，称为FTP．通过使用FTP，可以将数据（包括新游戏、文件）传播到其他的地方．目前世界上的FTP服务器百万台以上，各个服务器每天都在提供着新的信息，与FTP服务器联系，可以获得游戏的DEMO、图片和各种简介．长期使用FTP服务器，就能够充分了解PC GAME动向，通过与朋友的交流，互通有无，将所有的PC PLAYER团结起来，同电视游戏一决高低。



新闻组－－最佳的会议中心

INTERNET包含一个叫USENET的服务项目，我们称之为新闻组。新闻组建立在特定的新闻服务器上，每个新闻服务器可以包括数以千计的新闻论点，你的每一个见解都会在新闻组中找到对应的位置。爱好电视的可以加入电视节目的讨论，喜欢旅游的可以参加关于旅游胜地的讨论，而我们这些热衷PC GAME的，当然可以在游戏论坛中找到自己的位置。在新闻组中，你大可畅所欲言，褒贬随意。通过志趣相投 的谈论，想必会对你大有帮助，当你的观点被认同时的成就感，也是平常所不能达到的。在新闻组，大家会用认真的态度去讨论你所感兴趣的事情，你会觉得有一种江河入海的感觉。



网路游戏－－简单而有趣的旅程

目前的线上游戏主要有三种，一为文字型冒险游戏，二为少量图像型的益智游戏，三为大型的，具有华丽的图像、精彩的内容的大型网路游戏。关于第三种，我们将于《INTERNET角斗场》上进行详细介绍，这里只先介绍前两种。关于冒险游

戏，这里介绍的是一个名叫《A DAY IN THE LIFE OF A COLLEGE FRESHMAN》的游戏，该游戏让玩者扮演一个大学一年级的学生，目标就顺顺利利的过一日－－虽然只是一日却不容易。故事一开始，你的闹钟在辰早六时响起，但你的第一堂课在九时半，你想来想去也不知道为何将闹钟对在六时上。迷迷糊糊的你决定怎么样呢？把闹钟按下，把它抛掷窗外；又或起来洗澡呢？记着，每一项选择所带来的结果都不一样，你有机会被关进大牢，或是考试迟到等等。这个游戏的地址是http://minerva.cis.yale.edu/choose/first.html。还有一些怪异的冒险游戏，例如给你一幅曾经流行的3D图画，通过你看到的景象决定冒险里程，这个游戏地址是http://cvs.anu.edu.au/andy/rid/riddle.heml。关于由少量图像构成的益智游戏，比较要算是VIACOM公司的ZOOP游戏了，ZOOP是一个比较高速的、俄罗斯方块式的动作解迷游戏。它拥有几种不同的版本，分别支持不同的环境，如果各位有兴趣，可以到http://www.viacomnewmedia.com亲自体验一个ZOOP的感觉。



上网工具－－勇士们，抄家伙

上面简单介绍了部分INTERNET提供的服务，为了更好的利用这一片资源，现在向大家介绍一些流行的INTERNET工具。

排行老大的，非NETSCAPE莫数。NETSCAPE用铺天盖地的宣传和它独特的HTML（超文本）格式独领风骚。大于80%的网路结点采有与其兼容的模式。NETSCAPE采用卖送结合的方式迅速的占领了市场,对于普通的非注册的用户，该公司同样提供无偿的服务和升级的通知。该软件的获得方法是联络FTP.NETSCAPE.COM接点，可以获得该公司的最新产品NETSCAPE 2.0。

AGENT在获得新闻组信息方面独当一面，它可以提供给你一个快速、准确的良好环境，让你可以更舒适的浏览新闻信息。AGENT也提供非注册版，可以通过网络查询找到该软件。

PMAIL是一款不错的E-MAIL收发软件，它提供的信件专业处理方法，让人能够腾出更多时间来处理信件内容，而不必去费心于收发信件的手续上。PMAIL提供的定时功能可以保证每天按时进行信件的交换工作。PMAIL也可以从网络查询上获得。

WINFTP可以帮助我们更加快速、便捷的获得各个FTP服务器上的数据，这对于急需得到弹药的勇士们，是一种经济快速的补给方法。WINFTP版本很多，在INTERNET中可以比较轻易地得到。

IPHONE是近期开发的一种多媒体应用软件，他通过一个麦克风、一块声霸卡、一对音箱，利用INTERNET进行国际间语音联系，虽然效果目前还有待提高，但逐步替代昂贵的IDD已经不是可望而不可及的了。该公司提供SHAREWARE版只能支持每次一分钟的通话，注册后可以扩充到每次120分。

CHAT软件提供了即时交换信息的功能，使用者可以和一个或许多人在同一时间进行沟通，沟通手段是通过字符进行的，大家碰到一起，往往互相排忧解难。对于问题的探讨也比在新闻组中更加直接。该种软件可从各大服务器上得到。



网路漫游－－环球何需80日？

飞机的出现，使象＜八十日环游世界＞的旅游已经不再只是小说情节了。如果希望旅游既安全又舒适，事前的准备工俐不可缺少的。例如象生活的必备品、旅游的、沿途会出现的情况，无一不需要考虑清楚的，这使得本应该轻松的旅游变得直分琐碎、复杂。通过INTERNET，我们可以端坐在家中，同样可以享受异国之风光，考察得到不同的风土民情，并且还可以省下可观的一笔旅游支出。并且，INTERNET的国际漫游还有其特殊的地方。出国不用护照、签证，这是一个最简单的例子。只要你愿意，你可以游遍世界上任何一个拥有计算机的角落。通过INTERNET，你还可以走访那些你所崇拜或向往的大型公司，包括各大著名的游戏制作厂商。怎么样，够吸引人的吧？那么好，LET'S GO！去游历一下PC GAME的出生地吧！

第一站 光荣(KOEI)公司

东渡扶桑，我们出了家门首先来到了日本，这里有在亚洲游戏界以策略游戏老大著称的光荣（KOEI）公司。该公司的《三国志》系列已经广为流传，以后的文章我们还会介绍，这次我们发现了两款悬有KOEI金字招牌的游戏，他们是－－《太阁立志传II》和《信长之望VI·天翔记》

《太阁立志传II》町之情报大总结

KOEI从古老的《伊忍道·打倒信长》开始，就在摸索一条把SLG和RPG有机结合起来的新的游戏道路，通过《古事记·神之夺》、《大航海时代》、《大航海时代II》和《太阁立志传》，直到最近（去年）的《太阁立志传II》，他们终于获得了极大的成功。

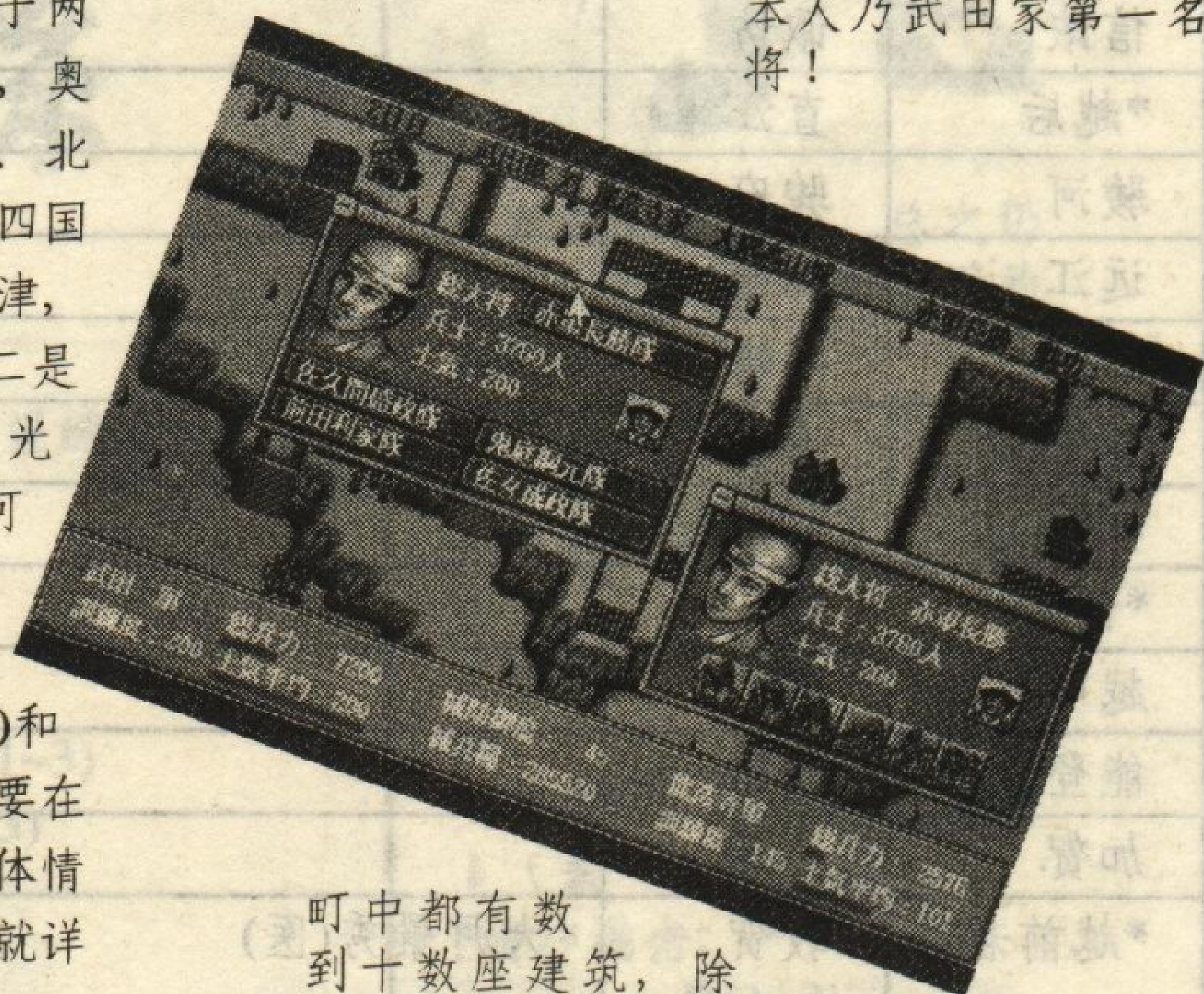
《太阁立志传II》（TK2）较之一代有



了很大的改进，虽然花版其它BUG有所增多，但其丰富的内容让玩家感到可以原谅。

可惜的是迄今为止TK2还没有中文版，这使许多国内玩友裹足不前－－其实只要对当时的时代背景有所了解，并且玩过中文版一代的话，DOS/V版的二代并不难上手。TK2最过瘾的莫过于两点，一是你不必非侍奉织田不可，奥州的伊达、关东的武田、上杉、北条、近畿的德川、中国的毛利、四国的长宗我部、九州的龙造寺、岛津，你都可以辞了信长前去投奔；二是通关一遍后，还可以选择明智光秀、柴田胜家进行游戏，甚至可以自己设定主人公，而且不同的人物进程和结局也不同。

TK2中共设置有49个町(市镇)和百余座城池主人公的大部分活动要在町中进行，所以了解每个町的具体情况对快速攻关大有益处－－下面就详细地开列表格，以飨诸玩友。



本人乃武田家第一名将！

町中都有数到十数座建筑，除宿屋、米屋、马屋和酒场每町具备外，还有一些建筑只有特定的町中才有，名称和功能见下面两表：

简	名称	作用
寺	寺院	探听大名个人情报、学习礼法、听讲（增长统御和内政值）
商	商家	买卖宝物、探听商业情报、购买火枪和筑城物资、听讲（增长算用能力）
锻	锻冶屋	购买火枪、劳作赚钱并增长铁炮即火枪能力）
教	教会	探听大名外交情报、听讲（增长魅力和外交值）、捐献（获得介绍信）
医	医院	治病、买药
剑	剑术道场	练习（增长武力值）、挑战（增长武力值和剑术能力）
绘	绘师工房	鉴定宝物、绘制图画、绘制壁画
公	公家宅	送礼（提高和朝廷的友好度并奏取官职）
谜	谜屋敷	探听城池情报、委托破坏活动、听讲（增长乱波即忍术能力）
茶	茶室	买卖茶器、听讲（增长茶道能力）、饮茶（探听各种情报和结交武士）
南	南蛮商馆	买卖宝物、购买火枪
皇	皇居	觐见（提高和朝廷的友好度并领取官职）


▲ 利家殿下，天晴了……


▲ 明智光秀终于取得了天下.

国(郡)名	町名	人物
北陆奥	弘前	
陆奥	平泉	
*出羽	酒田	
南陆奥	白河	
上野	厩桥	
下野	足利	田代三喜斋(医)
常陆	鹿岛	上伊势守(剑)
房总	佐仓	
*武藏	江户	
相模伊豆	小田原	风魔小太郎(谜)
甲斐	甲府	快川绍喜(寺)
信浓	诹访	
*越后	直江津	
骏河	骏府	
远江	滨松	
三河	冈崎	
尾张	清洲	
美浓	*井口	
*伊势	津	
越中	富山	
能登	轮岛	
加贺	金泽	
*越前若狭	敦贺	大月景秀(医)

国(郡)名	町名	人物
北近江	今滨	国友善兵卫(锻)
南近江	*目加田	
大和伊贺	奈良	柳生石舟斋(剑)、百地丹波(谜)
山城	京	施药院全宗（医）、（教）、狩野永德（绘）、朝日山乘（寺）、角仓了以（商）、（公）、（皇）
摄津	*石山	末吉孙四郎（商）
*河内和泉	界	今井宗久（商）、常谷川等伯（绘）、千宗易（茶）、津田宗及（商）（南）
纪伊	杂贺	芝迁仙斋（锻）
播磨但马	姬路	
因幡伯耆	鸟取	
出云石见	出云	
备前美作	长船	
*备中备后	仓敷	
安艺	严岛	安国寺惠琼（寺）
*周防长门	赤间关	
*阿波	鸣门	
*瓒崎	丸龟	
*伊予	今治	
土佐	浦户	
*丰前	小仓	
筑前筑后	博多	神谷宗湛（商）
肥前	平户	（南）
*丰后	府内	（教）
肥后	八代	丸目藏入（剑）
日向	饫肥	
萨摩大隅	鹿儿岛	八板清定（锻）

注：1. 国名前标*的，指此町为港口。2. 町名前标*的，指其会随着附近城池的更名而更名（井口－→岐阜、目加田－→安土、石山－→大阪）。3. 京町的“公”指山科言继、近卫前久、菊亭晴季三公卿的宅邸。4. 所有日本独有的汉字或繁体字均用相近的汉字和简体汉字代替，望原谅。



《信长 野望VII·天翔记》指令剖析

《天翔记》属于《信长之野望》系列游戏之一，就其画面之精细、内容之丰富来说，它远远超过其他的《信长》系列作品，是一系列款不错的策略游戏。

从初代《信长 野望》至今，眨眼十个年头过去了，KOEI通过六款《野望》（第一版、全国版、《战国群雄传》、《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》）、五款《三国志》，以及其它一些

作品，已经逐渐稳固了它历史战棋土者至尊的地位。

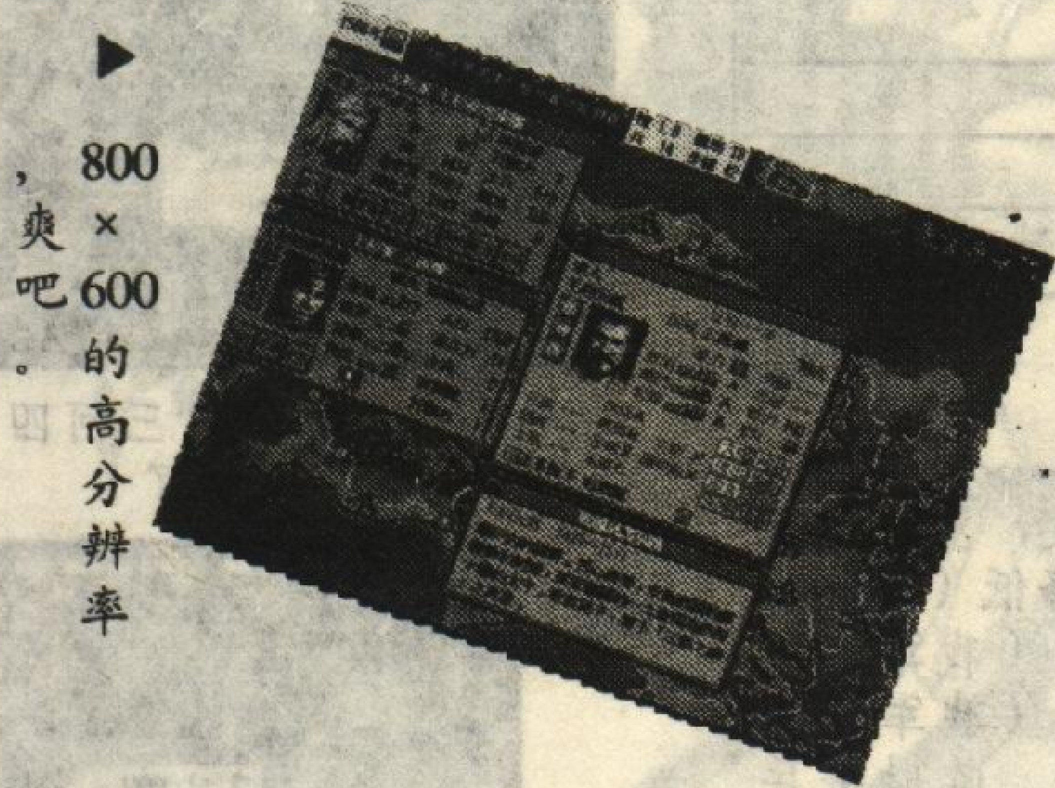
95年初上市的《信长 野望VI·天翔记》，可谓KOEI战棋系列的顶峰之作，即使其后的《三国志V》也无法望其项背。今年年初，“第二波”推出了《天翔》的汉化版，汉化版的翻译虽未能一睹这款大作的风采了，直是可喜可贺。

DOS/V版可以直接执行COM文件：



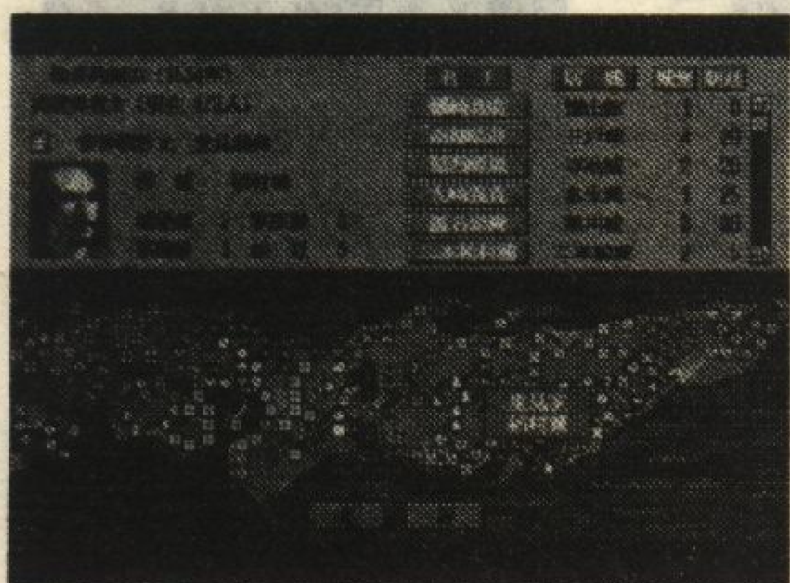
▲ 信长豪情万丈。

TENSHOU和TENSHOUW，执行TENSHOU，效果与汉化版的BAT文件PLAY基本相同执行TENSHOUW，却能够在800*600的高分辨率下运行游戏。高分辨模式除去主画面上可以显示更大范围的地图外，其它图片只是按比例缩小而已，与640*480分辨率模式实际并无不同－－汉化版这两个COM文件依旧存在，真的很有趣，痴心玩家不妨一试。



▶ 800×600的高分辨率，爽吧。

《天翔》共分四个时期：1534年信长的诞生、1560年桶狭间合战、1571年信长包围网、以及1582年本能寺事变(隐藏时期，只要按顺序选择其它二个时期，进入角色选择画面后直接按“否”退出，反复几次。即可出现这神秘的第四时期)。



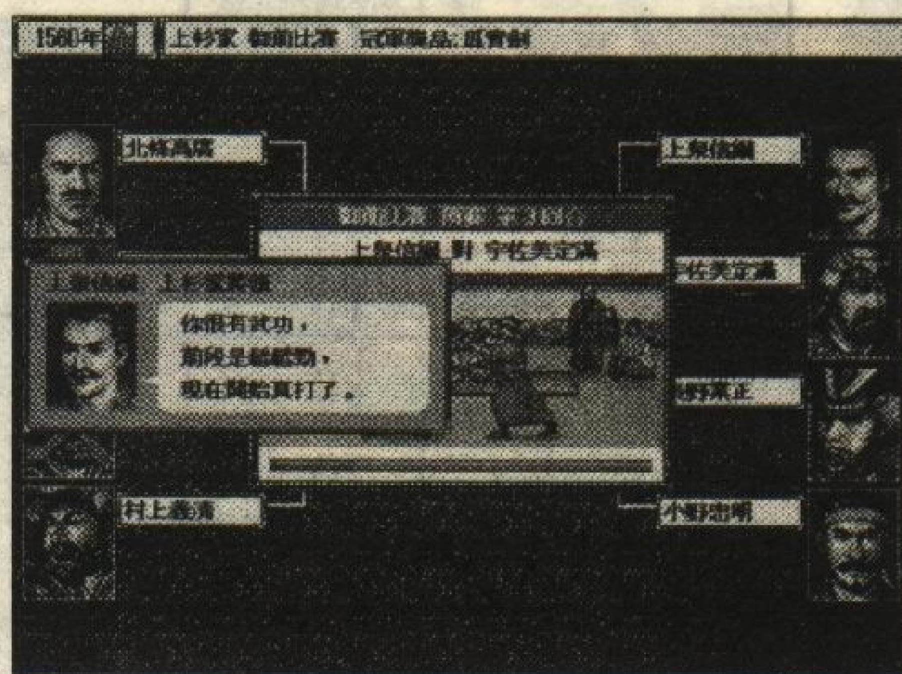
◀ 这就是安房英主里见义尧。

每期设有数十位大名（君主）、二百余座城池，为了面对如此众多的敌人和征服如此广大的地域，游戏设计了繁复的级式菜单，不要说KOEI初学者铁定满头雾水，就是《野望》老手也难免瞢懂一时。因此下面就详细介绍各级菜单的功能，希望能对初上手的玩家朋友们有所帮助。

屏幕上方为一行功能菜单，详见表1.

指令	功能和内容
主城	直接切换至主城
支城	按顺序切换至其它城池
城堡	排列全部城池，选择择定
一览	势力、军团、所属、家臣、宝物、官职
地图	察看势力地图
功能	储存、载入、环境设定和结束游戏
静观	完成此轮指令，静等机器思考

地图上覆盖有两个窗口，一个是君主情报窗口，下列君主指令菜单，详见表。

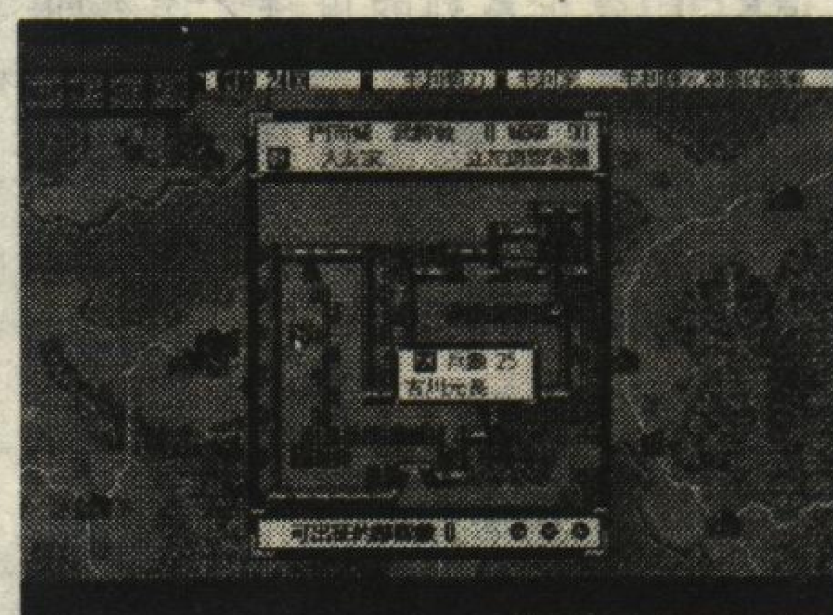


▶ 比试一下，看谁的剑术高超？

指令			行动力	作用
教育	讲课		5	提高将领能力(注1.)
	比试	茶会	50	通过茶道比赛，提高七名将领的政治力(注2.)
		御前比赛	50	通过剑术比赛，提高七名将领的武力
		问答	50	通过问答比赛，提高七名将领的智谋力
人事	录用		5	录用本军团属地的在野将领
	晋升		5每人	给勋功高的将领升官(注3.)
	奖励		5每人	赏赐金、粮、官或宝，提高将领忠诚度
	隐居		5	君主隐居，继承人按血缘、地域等顺序半自主地择定
	结亲		5	把已成年的女儿嫁给某将领，使此人也能成为继承人
	惩罚	没收	5	没收将领宝物
		驱逐	5	驱逐将领，使其成为浪人
军团	任命		20	任命新的军团
	分配		10	分配军团辖地
	合编		10	合并两个军团
	更名		0	改变军团的编号(最多八个军团)
	改任		10	改任军团长
物资	买入		10	购买物资(火枪、大炮等依时、地不同，也许不能买)
	卖出		10	卖出物资(宝物等依时、地不同，也行不能卖)
	运送		10	在两个军团间运送物资(金、粮、火枪、军马等)
	征收		10	征税，会降低民众忠诚度，慎用！
外	同	结成同盟	20	君主结盟，战争时不能进攻盟国

交	盟	联合对敌	20	联合对敌其他君主，不能以一方的盟国为目标
		增进友谊	20	提高友好度
	联姻		20	君主结亲
	毁约		20	破弃同盟，将领和民众忠诚度可能下降，慎用！
	胁迫		20	胁迫对方君主投降，成功后，此君主成为你的军团长
	朝廷		20	进贡，提高朝廷贡献度，朝廷就有可能赐官或赏宝
调略	内应		10	招收其他君主的将领，或达成战时倒戈的默契
	谋略	住民流出	10	使它国城池中的民众流向我城
		一揆煽动	10	煽动它国城池“一揆”（日本语，指民众暴动）
		流言蜚语	10	降低它国城中的将领或民众忠诚度
		暗杀武将	10	暗杀它国将领
		火烧	10	火烧它国城池，降低其物资储备
		挑起战争	10	挑拨其他君主的关系，使爆发战争
战争			30	进攻它国城池
会议			20	开会，对军团发布内政、军事等方针指令

进入战场，在屏幕左上角有一行战争指令，详见下表。



◀大兵团作战，气势迫人。

指令	作用
部队	查看每一部队的情报
势力	查看攻防双方的各方面情报
委任	委任战争(全委任，不可解除)
出阵	守城时出现，分派参战将领
参战	采中立势态时出现，决定参加哪一方
结束	回合结束，可用鼠标右键代替

注1.《天翔》一大特色，可选择能力较高的将领去教导能力较低的将领，科目有剑术、相扑、问答等十数项。

注2.茶会需要茶器、御前比赛需要武器、问答需要书籍，可一次提高多人的相关能力。

注3.可一次多人执行的指令，如此处的晋升、奖励等，一般每次可最多选择五人，选择人多，所消耗的行动力相对可以较少。

另一个窗口为城池情报窗口，下列城池指令菜单，详见下表。

指令		行动力	作用
内政	开垦	5每人	开垦土地，增加粮的收入
	商业	5每人	发展商业，增加金的收入
	筑城	5每人	修筑城池，提高城防度
	施舍	5每人	施舍金、粮，提高民众忠诚度
军事	募兵	5	招募士兵
	训练	5每人	训练士兵
	编组	5每人	分配武器和将领的领兵数
	移动	0	本城移动将领到它城
	召见	0	它城移动将领到我城
会见	奖励	0	认同将领的目标(注1.)
	指导	0	指导将领的行动
	斥责	0	否定将领的目标

注1.利用会见指令，可在大目标不冲突的情况下，向其它军团的将领下达具体命令；另外，选择其中的奖励指令，可略微提高将领忠诚度。也可以会见它国将领，但只能据此了解某些情报而已。

指令		
技能	暗杀	暗杀敌军将领(每战只能使用一次)
	煽动	特殊技能(每战只能使用一次，注1.)
	混乱	使敌军混乱，失去战斗力
	一喝	大喝一声，敌军后退
	火攻	放火烧敌
	挑衅	使敌将失去正确的判断力
	募兵	临时募兵（只能招到步兵）
内应		使内应敌将倒戈
鼓舞		鼓舞士气
撤退		撤离战场
城外		从攻城战转向野战（攻入城池后才有）

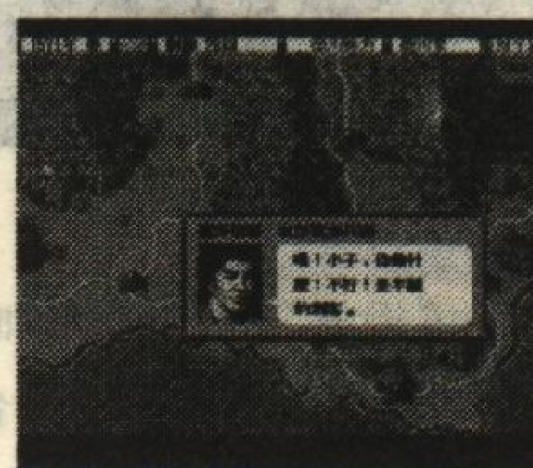
点中某一己方部队，即可显示其移动范围；当攻击范围内有敌军时，亦自动出现攻击指令。点两下己方部队，会出现一列战术菜单，详见左表。

注1.煽动的结果不确定，基本包括混乱（我军或敌军、士气降低（我军或敌军）、失去正确判断力（我军或敌军）、农民暴动攻击部队（我军或敌军）、回合数增加或减少、临时募兵（可招募骑兵或枪兵），以及毫无效果等数种。

另外，在《天翔》中，还可能有“姬武将”出现。当你拥有的将领数目过少，难以控制较大领地时，凑巧有公主成年，则此公主会要求加入，成为将领。注意“姬武将”的能力与君主能力相近，如果你扮演的本就是个大面瓜，那么还是留着公主嫁人吧。



▲ 谁敢与“三河四鹿”较量了！



▲ 服部半藏的忍者军团参战了！



▲ 看，姬武将还能做君主呢。

文/赤军、尹龙

越過時空，縱覽日本武士的世界！

日本剑术流派与剑侠 上



历史上真的有过这样一些人：一个人、一柄剑，或浪迹天涯、或隐居山林，磨炼着自己的剑技。

他们绝不同于那些为追名逐利而习剑的武士，虽然他们也有人类无法消除的种种感情和欲望，他们中也有着善恶之分。

他们既不迷恋斩杀对手的快感，亦不贪图名利或物质的取得。他们拔剑，只为了实现自我－－自己对剑术的追求。

他们为剑道而生。

不可否认，有野心的人才能创造历史，但真正推动人类的进步，却要依赖有着一腔热血和一颗执着心的探索者。

在剑术的领域，这样的人，便被称作剑侠。

一、概述－剑法的发端

有案可查的剑法中，最古老的是名叫中条一刀流的流派，由中条兵库头长秀（？－1348）创建，所以，中条长秀应算是最早创立流派的剑术家。之后沿着中条一刀流的剑术主张，产生了富田流、一刀流、北辰一刀流、无刀流等流派。

中条一刀流为开端的派系出现后，过了一个世纪，即15世纪前半叶，剑士饭条长威斋（1387~1488）创立了神道流，全名天真正传香取神道流，从此发展出卜传流、萨摩示源流、心形刀流等。

大约又过了半个世纪，阴流在剑术师爱洲移香斋（1452~1538）的手中降生了。（这时已进入战国时代，有一种说法，阴流是天上的神（指鹈户明神）为这个血腥的时代而教给世人的珍贵杀人技。）众生周知，这以后很快便产生出新阴流、柳生新阴流、直心影流等许许多多的“新阴流”，而形成一个庞大的派系。

注意一下这三大派系的时代背景，不难看出剑法流派的诞生、发展和成熟，正是从南北朝到战国时代的乱世。在战乱中，“活下来”比任何严酷的修行都还要有效地刺激武士们大幅度提升实力。因此，剑法的飞速进化是很自然的。

初期剑术的核心，便是“一击必杀”。在战场上，斩杀或被斩杀都是在一瞬间便会决定，所以，最初的一击通常也是最后一击。而“一击决胜负”的思想下，就要求剑士必须做到能迅速集中精神，准确地对敌手的破绽进行会心一击。以后的300年间，基于以上理论而总结出的“在被斩之前斩杀对手”这句话，成为所有流派的座右铭，书写出血腥的剑士历史。

二、前大江户剑术时代

一之太刀·鹿岛新當流

新当流开山祖师是塚原卜传（1489-1571）他将塚原家家传的太刀术与长威斋的神道流融合而创鹿岛新当流。

流派的特征很单纯，是讲究纯粹的“一击必杀”的刀法。卜传一生与人真剑决胜负19次，上阵39次，从未有过败绩，并担任当时的大将军足利义辉的剑术老师。



霸王丸的劍技便是典型的“一之太刀”。

小太刀之利·富田流

富田流是由出身自中条流的富田九郎左卫门长家所创的剑术，流派的名人有富田势源（1519-？）及势源弟弟的女婿越后守重政等。

富田流是使用小太刀的流派，小太刀的规格比正式的长刀要短近一半，但正是因为它的“短”在战斗中可以发挥出灵活、快速等优势。



閑丸屬于哪一系呢？

三、后大江户剑术时代

史上最大的派系·新陰流

著名的新阴流，是从移香斋的阴流发展而来的，故此得名。同时“新”字的发音（日文中“新”字与中文读法相同），尚有“心”、“神”、“真”等同音字，因此也有“真心新阴流”的说法。

开山祖师上泉伊势守信纲（生卒年不详），年轻时曾是上杉谦信家著名枪术师，上杉灭亡后终生不仕，武田信玄曾邀请他亦被拒绝，在以后的生涯中，他研究剑法，开创了新阴流。

新阴流在剑术历史上，应该说是有着积极作用的，首先是它采用竹刀作对战练习，这在当时是空前的，至少在安全系数上，避免了许多不必要的伤害。

另外，新阴流最初确定了实力的等级方式“初级→上级→免许皆传”，用竹刀练习提高实力，再逐步传授更高的技巧，…等等，完成了沿用至今的一整套剑术修业系统。

“怎样避免被斩而斩掉对手？”信纲的回答是：“合理的锻炼便是全部。”

在这种合理化、普及化的制度和方法确立后，新阴流以极快的速度发展起来，也出现了许多青出于蓝的分支。

在这里，不可不提的至少有两个重要人物，他们是柳生石舟斋与神谷传信斋。

柳生石舟斋（1527-1606），曾在三好长庆及织田信长手下仕官，后托病引退，得到信纲的传授，并融合新当流与一刀流，创立名叫“柳生新阴流”的技法。其真髓在于空手制住对方利剑的“无刀取”。石舟斋之后，他的第五子但马守宗钜（柳生十兵卫之父，1571-1646）及长子的儿子兵库助利严（1579-1650）两人各自作为江户柳生与尾张柳生辅佐德川幕府，并在以后几世纪间，保持着受人敬重、维护太平盛世的剑士一族的形象。

神谷传信斋（1582-1668），年轻时名丈左卫门，武艺得自信纲的徒孙小笠原源信斋，并且是将“真心阴流”确立的重要人物。但他的光辉一直被繁荣的柳生一族所掩盖，直到二个半世纪后，当日本再次发生动荡，从真心阴流开始不断出现强悍的超剑士，这是后话了。

人類的劍術·一刀流

源于名叫伊藤一刀斋的男子，详情不明，年轻时名叫伊藤景久。师傅是富田流的弟子，名叫钟卷自斋。

与其他众多名剑士相比，这位一刀斋有很多特别之处。他曾在醉卧时被仇人偷去爱刀而袭击，在拼命逃跑时仍多次尝试将刀夺回来。据记载，伊藤一刀斋对酒的嗜好多次使他处于险境。总之，这是一位很有漫画色彩的角色。

由伊藤一刀流，发展出许多一刀流派，有小野派一刀流、古藤田流、水户一刀流及沟口一刀流等。

最強無敵·薩摩示源流

这是东西方历史上以前都不曾存在过的特异剑法流派，开创者是神道流出身的东乡肥前守重位（1561-1643）。

萨摩示源流的战法，是与敌人交手时，先将剑高举在自己右肩上方，再向左下猛烈挥动劈下，对手如何攻击完全不理会；若对攻，示源流占有压倒性的力量与速度；若架隔，示源流会一气将对方的武器击下！实际上，幕末的萨摩对幕府的战斗中，幕府的兵士有很多都是因挡架不住，自己的刀被对方的攻击弹向头部而败北的。

所以，萨摩示源流可以看作一种猪突猛进、无法阻挡的剑法。

新思想·林崎流拔刀術與田宮流居合術

林崎流，全名林崎神明梦想流拔刀术，开创者林崎甚助（1547-161?），他是既无道场也没有妻儿，终生流浪、修业的谜之剑士。

林崎甚助使用柄部及刀刃比普通尺寸长得多的太刀，其有利点是在斩出一剑做圆形运动时，因长度增加，剑尖部分的速度及攻击力也会相当惊人。但是，使用时对于体力的消耗及种种不便也应运而生，因此，产生了拔刀与攻击一体的技巧，这就是拔刀术。

林崎甚助以他独特的理论，强悍的实力而名气大噪，弟子也遍及全国，其中名剑士大量涌现，田宫平兵卫便是代表性的杰出人物之一。

田宫平兵卫（生卒年不详），生活在战国末期，将迎来太平之世的年月。而为实战服务的拔刀术，也有必要进行变为和平时期剑术的蜕变。平兵卫经过反复探索，总结出了发源于拔刀术，但一对一较量时更有效的居合术。

有名之無名·二天一流與巖流

不用介绍，看到标题便可想到这是那个时代两大剑豪：宫本武藏（1584-1654）与佐佐木小次郎（15??-1612）各自创立的流派。但虽然剑士极有名，流派的内容却无人知晓。

武藏，是使用大小二刀流的剑客，一生中大小六十余战从未有过败绩。50岁后，将对武学和兵法的感想及体会著成“五轮书”传于后世，但关于二天一流，并没有任何系统的论述。

小次郎是由钟卷自斋处学习富田流剑术而出身，但加入大部分自己的思想而构成严流剑术的。其中最著名的是被称作“燕返”的技巧，但亦没有流传下来。

文/KING

SEGA—AM小组究极档案

AM1研

AM1研(AM R & D DEPT. #1) 小组成立于1993年10月，成员约80余人。过去曾有“TURN OUT(回转)”和“OUT RUNNERS (暴走者)”等历久常新的作品。他们以“创造就是生命”为座右铭，默默地耕耘，将一部部优秀的作品呈献给玩家。最近，该小组的工作就是利用与土星机相兼容的ST-V基版开发游戏，已推出的如“战斧格斗篇”，“VR快打加强版”、“VR棒球”等都受到了一致好评。今后，他们又将在MODEL—2这块新领土上大显身手。

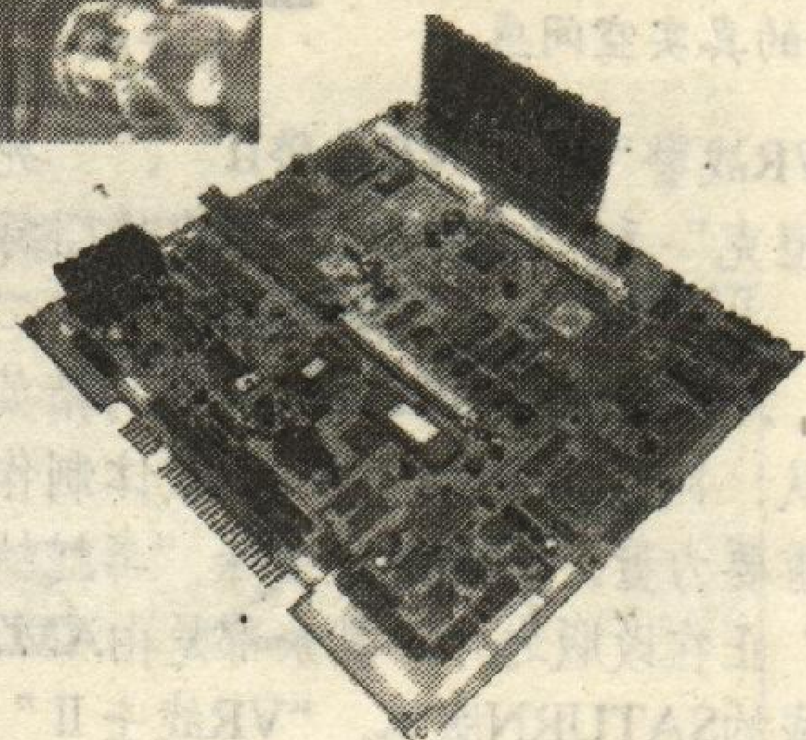


① 华丽无俦的“战斧格斗篇”。
② 给人以全新感觉的VR战士。
③ 几乎可以乱真的棒球大赛。

提起AM1 研的ST-V游戏，给人印象最深刻的该属“深海钓鱼”，在这款钓鱼的模拟游戏中，使用了CD-ROM与MPEG动画再生硬体，其画面与音效都细腻无比，可与LD影像相媲美。AM1研部长中川力也表示，以后仍会制作其他的光碟作品，例如“占卜机”等。此外，ST-V版游戏在开发的同时也进行SATURN版的作业，只不过因街机的利润较高，因此同一游戏在SATURN上就要延迟了到6个月，晚点推出的好处除了售价更合理之外，游戏的整体平衡也更趋成熟。



▲这真的是游戏吗？



▼营业用的ST-V基板。



◀ AM1研部长：中川力也。

在MODEL-2的开发制作上，最新有“SKY TARGAT(空中目标)”，这是款综合了“冲破火网”与“G-LOC”而完成的3D射击游戏。游戏中巨大飞行物飞行时的动作、背景画面的真实感，都极为传神，令玩者目眩神迷。此外，活用MODEL-2最大CG表现能力的“INDY 500”赛车也正以其精美的画质及流畅的速度感吸引玩家。这是赛车游戏史上第一款时速超400公里的作品，采用可切换的四种视点，玩家在心惊肉跳的赛上一回之后，所剩下的就只有对AM1研制作技术的钦佩。



全部七个任务，挑战12个舞台。▶



这才是真正的赛车游戏！▶

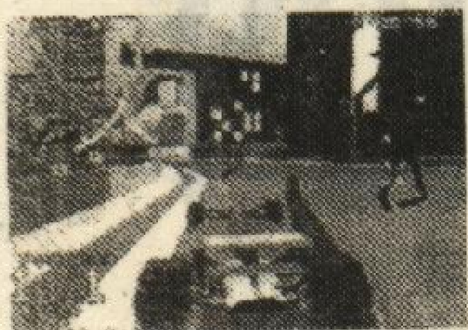
中川部长就AM1研今后的目标发表了这样的讲话：“今后包括ST-V与MODEL-2都要进行强化。至于新的作品，会考虑开拓新的路线。现在一般都变成了电脑图像，其实还有许多路线的可能性。例如运动方面，问题游戏方面等。过往的历史，许多路线都不受人注意，不过一旦推出，就成为大受欢迎的作品。所以在这方面，我们会多花心思去想。”

我们拭目以待！

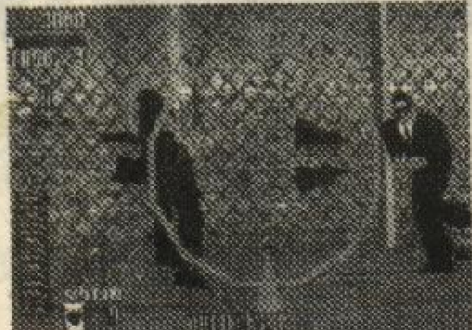
AM2研

(AM R & D DEPT.#2)

AM2研成立于1991年11月，成员为一百多人，主要任务是在营业用的MODEL-2软体方面冲锋陷阵。在其已推出的作品中几乎部部皆为佳作，"VR赛车"、"VR战士"、"VR战士II"、



▲以POLYGON创造的真实空间感



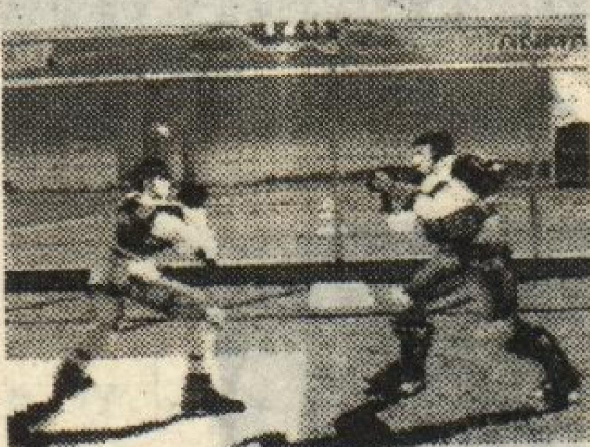
▲畅快淋漓的射击游戏



▲更上一层楼的VR战警II

"VR战警"、"VR战警II"、"死亡坦克"和"毒蛇快打"等热门标题，光听一下也足以使人血脉贲张。

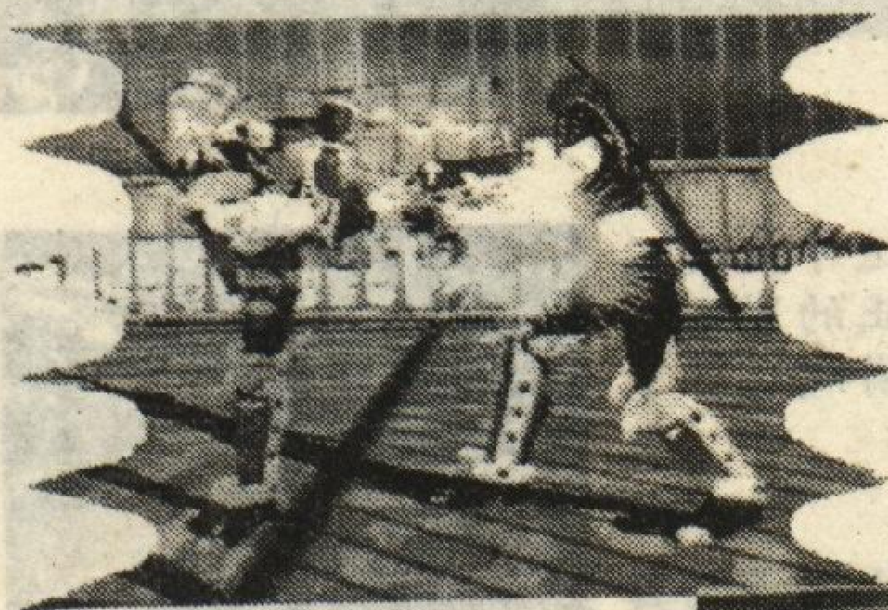
AM2研既是SEGA街机版的精英部队，同时也是SATURN软体制作的重要力量。上述游戏中除"毒蛇快打"正在改版之外，其余都是由AM2完成的SATURN版本。"VR战士II"的移植成果AM2研并不是很满意，原因是还未能将SATURN的机能彻底发挥，因此AM2研正在研究如何通过"毒蛇快打"将SATURN的硬体能力完全展现出来，他们的努力成果估计在年内就可见分晓。



▲以毒蛇般刁钻的招数打倒对手。



▲着实令玩家痴迷的VRII。



◀这样的迫力真的可以完全移植吗？

目前AM2研正在开发MODEL-2版的搞笑格斗游戏"VR音速小子"与"大头版VR战士"，这2款



可爱的JACKY.▶



对战的音速小子能否再现昔日雄风？▶



◀无疑这将成为3D对战游戏的NO.1.



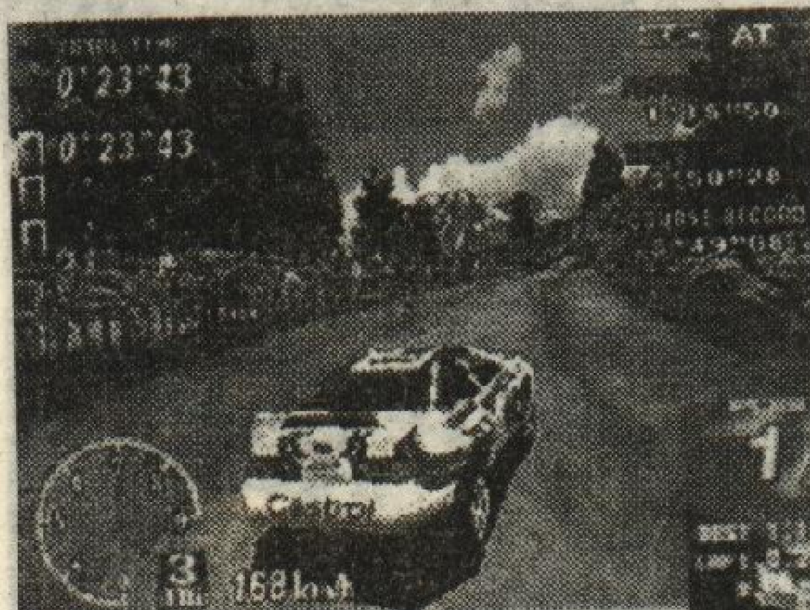
逗趣对战游戏AM2研也将移植成SATURN版，加上MODEL-3基板的主力大作"VR战士III"，AM2研制作3D格斗游戏的实力当真令人叫绝！

小注：MODEL 3基板是使用64位元的POWER PC 603e RISC晶片，其硬体特性是每秒间（60分之1秒）100万个POLYGON描绘，那时三次元贴图和全新光源指定与色彩显示。

AM3研

(AM R & D DEPT. #3)

AM3研成立于1993年10月，人员约为一百多名。原先该小组是AM1研所属的软体设计成员，但树大分枝，最终脱离AM1研而独立。其代表作品有"SEGA RALLY赛



▲高素质的画面＋流畅的操作感。



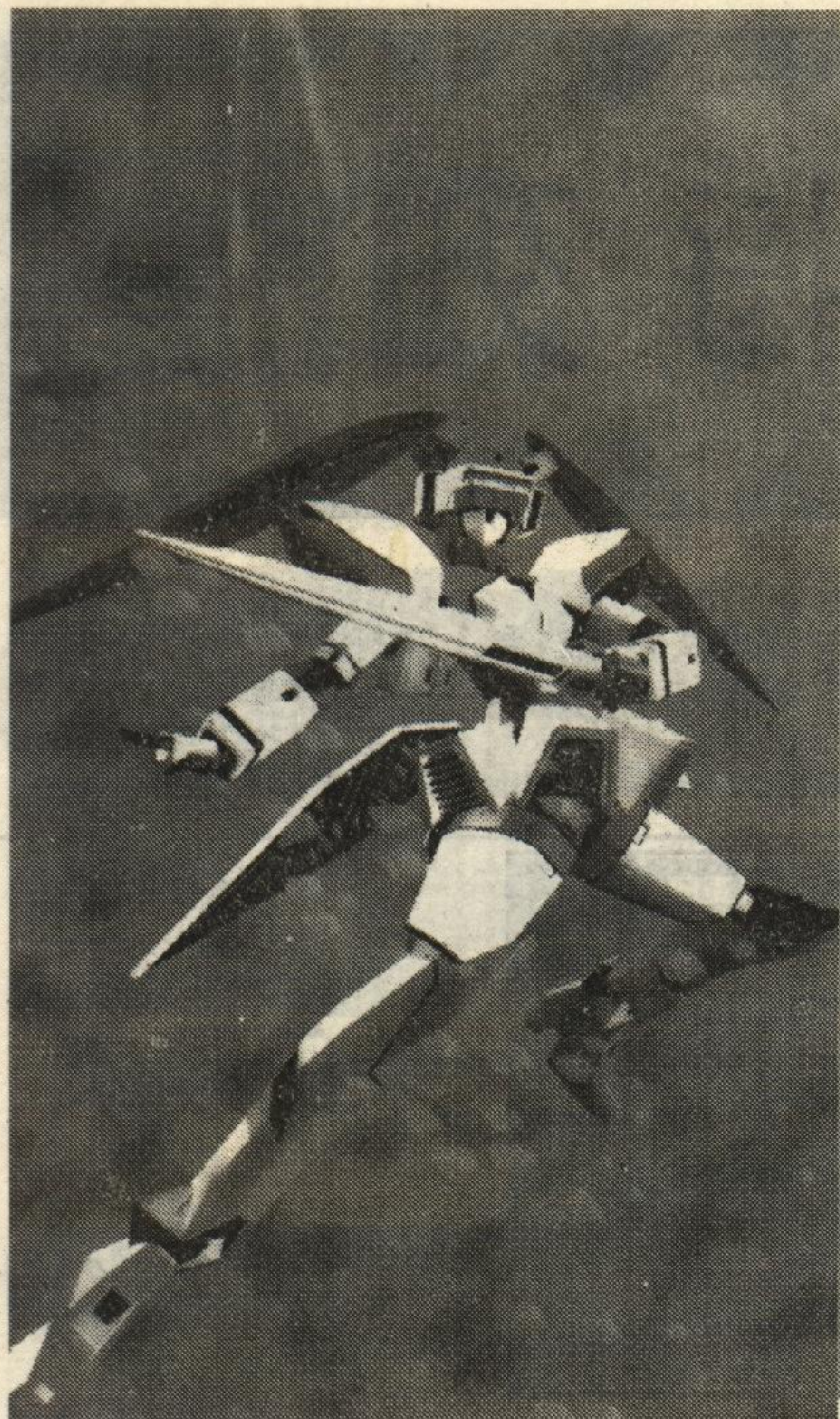
▼超速狂飙——令人血脉贲张。



▲未来的战斗是否就是如此？

车"、"电脑战机"、"超速狂飙"等。小组年轻充满爆发力，对于游戏制作的理念完全是天马行空一般的超绝幻想，在"电脑战机"中AM3研表现了生化电子人生动活泼的人性化动作以及宇宙空间格斗的壮观景象。而在"超速狂飙"中，该小组也亲临赛车场，实际研究摩托车在各种地形上所表现的不同状态。AM3研的丰富想象力，再加上追求超真

AM4研



▶操纵如此美丽的电子生化人进行战斗。

AM4研(AM R & D DEP.#4)是SEGA街机版游戏筐体制造小组，人员约为一百多名，这群机械组合高手推出的体感游戏筐体有1985年的HANG ON摩托车筐体、太空哈利动力筐体，1986年的疯狂赛车，1987年的超级飞狼，1988年的星际大争霸与赛车追逐战，1989年的超级摩洛哥GP，1992年的VR赛车等等体感游戏承载的机台。

除了上述的游戏筐体之外，近期推出的VR战警枪、死亡坦克筐体、DAYTUNA USA与SEGA RALLY赛车、超速狂飙、INDY500赛车等机台，更是AM4研的得意作。在超重量级的大型体感设施方面，AM4研配合游戏中心的空间大小也推出了小型的R360(上下左右旋转筐体)、中型的VR-1(HMD系统搭载)、大型的AS-1000等大型的体感游戏器材。AS-1000是使用了POLYGON游戏





▼无穷无尽的乐趣全拜AM4研所赐！

来呈现3D的速度与迫力，它是八人同乘的动力筐体，玩家在进行游戏时必须戴上HMD(Head Mounted Display)头带式3D显示器，进行上、下、左、右翻转起伏的拟真射击动作。AM4研就是SEGA街机版软体承载机台的创造群，那么他们的下一个筐体会是什么呢？真是令人好奇！

文：BLUE



▶真不愧是心血的结晶。

实的专业执着理念，使其不管在MODEL-2业务成就，或是SATURN的软体制作上，都有着最高层次的影音表现。

早期SATURN的赛车游戏设计并不很出色，因此AM3研在移植“SEGA RALLY赛车”时特别朝影像的细致流畅方向努力，他们的苦心没有白费，这款作品终于成为家用机上最优秀的赛车游戏。目前AM3研正在移植“电脑战机”与“超速狂飙”，据称这两款游戏的SATURN版将更加忠实的呈现原作风貌，AM3研实在太体贴SATURN玩家了！

READY,GO!



日本戰國武将列傳

说起模拟历史游戏当数光荣公司所做的"三国志系列"和"信长野望系列"。相信大家在玩这两个系列游戏时都会感觉到对中国历史的三国系列很熟悉，而对日本战国历史感到很陌生。所以笔者编写此栏目，介绍一下日本战国时期几位较有名气的武将。希望喜爱日本战国游戏的朋友会喜欢。

今川义元

1519-1560

今川义元被誉为"东海道头号武将"，统治三河、远江、骏河三国。曾与武田家和北条家同盟，在一次上京途中，被织田信长奇袭，在桶狭间丧命。

柴田勝家

1521-1583

被人称为"破竹柴田"，织田家中头号猛将，本能寺兵变后，为了争夺主导权与羽柴秀吉争锋，在贱岳进行决战，战败后，于越前北庄自杀。

织田信长

1534-1582

所谓信长野望其主要人物当然说的是织田信长，关于他的一生经历被许多厂商做为游戏素材。因有先见之明的头脑，从尾张国的小君主发展到眼见即将成为天下霸主。后因家臣明智光秀的叛乱，横死于本能寺。

武田晴信

1521-1573

驱逐了以暴政统治甲斐国的父亲武田信虎，自任领主，率领强悍的骑兵军团，沉着的指挥和灵活机动的战术，使得霸主织田信长也头疼。后改名为武田信玄。

羽柴秀吉

1536-1598

战国时期最出类拔萃的人物，追随信长，依靠其无与伦比的魅力和智谋，渐露头角。信长死后，相继荡平明智光秀、柴田胜家等人，称霸天下。《太阁立志传》就是以其为主角。后改名为丰臣秀吉。

毛利元就

1497-1571

濑户内的谋将。苦心经营，安抚西国的旧权势和列强，从安艺国的一土豪成为西部十国太守。教育儿子，留下"三箭之训"的典故。

长尾景虎

1530-1578

战国时期最强武将。被人称为“越后神龙”。就任关东管领职时，改名上杉谦信。心怀仁义，不具有扩张领土的野心，一直没有兴兵扩大版图。

高阪昌信

1527-1578

武田四名臣之一。他冷静、沉着，因此取别名为“避战武将”，作战和用兵术在武田军中数一数二。管理要害地海津城，对上杉军造成很大威胁，是一位重要的将领。

柿崎景家

?-1575

上杉谦信曾评价说“越后七郡中无胜此人者”上杉家第一猛将。在小田原战役和川中岛战役中，作为主力，非常活跃。

大友义镇

1530-1587

道号宗麟，鼎盛期有北九州六国。因信仰基督教和好色，招致家臣不满。建立基督教国家的梦想，也因耳川战役的失败而破灭。他是九州三强之一，实际上拥有取天下的实力。

山本勘助

1493-1561

武田信玄的军师。从天文到兵法，从文到武，无所不通。川中岛之战中使用“啄木鸟战法”失败，引咎其责，冲入乱军战死。实际上是很有才能的人。

立花道雪

1513-1585

支撑大友家的名将。年轻时因遭雷击，不能行走，但是在作战时却经常乘轿闯入前阵，因此家臣们都畏敬地称为“雷神的化身”。手持名刀“雷切”。关于他，有许多传奇的故事。

日本戰國武将列傳

责任编辑:付可

次世代硬體機能比較

说起次世代游戏机，种类确实不少。但是现在来看，成功的推翻八位、十六位机的硬体观念，形成最新潮流的次世代机种，好象就只有世嘉的土星(SATURN)与索尼的游戏工作站(PLAYSTATION)了。其余的象3DO，NEC公司的PC-FX；又或者任天堂的VR-BOY和世嘉公司的32X，都是昙花一现，成为过眼云烟，随风飘散了。

游戏工作站（以下简称PS)和土星(以下简称SS)所运用的最新科技是：使用全新的32位精简指令芯片(缩写形式RISC)，有极高的运算速度。并且为了表现3D影像空间，超越平面的游戏感受，追求游戏中图象，声音的完美，它们还都采用了超大容量的信息载体CD－ROM和最尖端的分散并列型辅助处理芯片。通过CD-ROM的大容量和高保真数字式音乐以及強劲的硬件功能,造就了次世代机中最強劲，最有魅力而令人无法抗拒的精采表演。

既然只有PS与SS成了气候，在电玩界异军突起，与任天堂成鼎足之势，那我们就着重比较一下这两种主机的性能，做个硬件大对决来看看它们的性能到底如何吧。

首先比较的是它们的中枢神经系统－CPU。SS的CPU是采用日立公司研制的两枚SH-2型RISC芯片。SH-2的动作周波数是28.6HMz，处理资料的速度是每秒间2500万回合命令实行（25MEGA INSTRUCTION PER SECD ND)。至于SS为何使用两枚CPU，到今日还令人不十分清楚。据世嘉公司宣称：他们推出的游戏装置非常重视演算装置的能力，两枚SH-2能够进行2倍的计算，资料伸张处理的并列与分散自由设定。除了可相互合作与分别处理资料外，也具有超越486PC同等28.6MHz周波数下2倍以上的演算速度。SS的软体VR-2就是由两枚SH-2芯片分散处理2位格斗角色的各项格斗数据，再并列计算出攻击与受伤情况制定。与铁拳相比，VR-2并未显示出两枚SH-2的处理速度，使VR-2中的格斗场面比铁拳II的速度更快，流畅度更好。反而是VR-2给人的感觉慢一些，尤其是滞空感，VR-2更是不能尽如人意。由此看来，SH-2的处理能力很有限？还有人说，SS两枚SH-2加在一起，具有了64位级的中心结构。这种说法明眼人一看，必定认为不值一提。因为照这种说法，只需把8片386芯片加在一起，就成为128位机了，把目前的电脑技术发展了史无前例的一大步，586就更是不堪一击，很快就会被抛入历史的垃圾堆了。

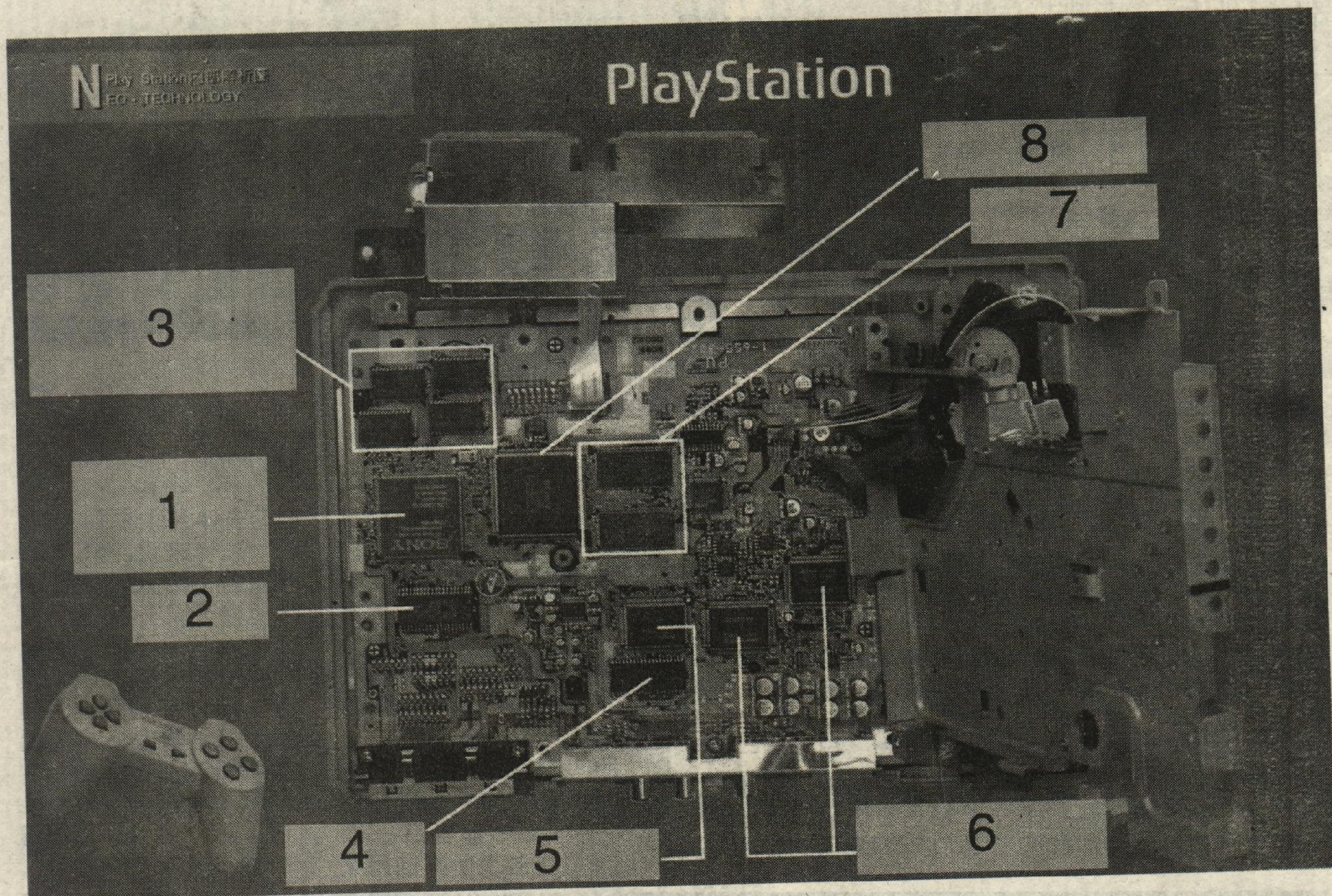


NEC公司的PC-FX在SS与PS的强力冲击下，还能生存多久呢？

号称准64位的世嘉土星，能否在竞争中取得最后胜利呢？

索尼公司的PS使用的是NEC公司和美国合作生产的R3000A，也是RISC芯片。在其内部影像资料伸张回路，3D影像座标，DMA转送回路集成。R3000的动作周波数为33.8688MHz。运算速度为每秒3000万回合命令实行(30MEGA INSTRUCION PER SECOND)。索尼的PS还配有G7EL几何演算器)、MDEC（资料伸张器）。单从CPU主频上看，索尼的PS要比世嘉的SS稍胜一略了。当然，这也要看你是否把SS的两枚SH-2加在一起算了。

第二项比较的是双方的记忆体，即基板上配置的内存。SS基板上的内存，数量可以说是居次世代各机种之冠了。其内存合计约36Mbit，分别为工作用RAM 16Mbit、CD暂存资料RAM 4M bit、IPL ROM 4Mbit（电池记忆SRAM要256Kbit不含)、影像用RAM 12Mbit。索尼的PS配置了大约32Mbit，分别为工作用RAM 16Mbit，影像用RAM 8M bit、CD暂存资料RAM 256Kbit，声音用4M bit、OS RAM 4M bit。相比之下，似乎是PS稍少了一些。从数字上讲，是差了4Mbit。主要差在了影像用RAM上。但如果简单的认为



1.高速区域模式DRAM 2.R3000A RISC晶片 3.ROM 4.DARM
5.声音处理器 6.CD-ROM用LSI 7.影像RAM 8.影像处理器

从绝对数字上计，那又有些失之偏颇了。PS虽然是影像用RAM少了4Mbit，那是因为设计中主板上配置了MDEC(资料延伸器)。这个MDEC在索尼中有两个作用；一是高速影像处理作用，有了MDEC的高速图像处理机能，就解决了影像用RAM的容量消耗问题，不用过大的内存，就可以解决图像处理问题，并加快图像资料的处理速度。二是丰富软件内容，提高和加强游戏用动画的播放效果。从实际上看，PS的动画播放和处理效果，确实要比土星的效果好，这是大家所公认的。这一回合中，PS与SS可以说是不相上下。

第二个要比较的项目是2D、3D影像。在游戏画面的图象表现上，SS采用了VDP-1与VDP-2来处理各种2D、3D图象。VDP-1主要控制动画拼合与POLAYGON，VDP-2负责各种卷轴的表现。两枚芯片各司其职又相互合作，使2D与3D图象或复杂的电脑CG画面顺利合成，SS的影像机能可以说很完美。VDP-1可表现出纵、横独立画面的扩大、缩小、旋转等动画拼合图型，同时也具备着4个顶点座标指定，任意形状描绘的4角形POLYGON，并在所组织的POLYGON图型中进行贴图和光线阴影指示。VDP-2的主要工作是掌握4层卷轴以及一面的X、Y、Z轴同时旋转的回旋卷轴，通过新的OS系统的启动，VDP-2也兼有VDP-1的POLYGON特性。

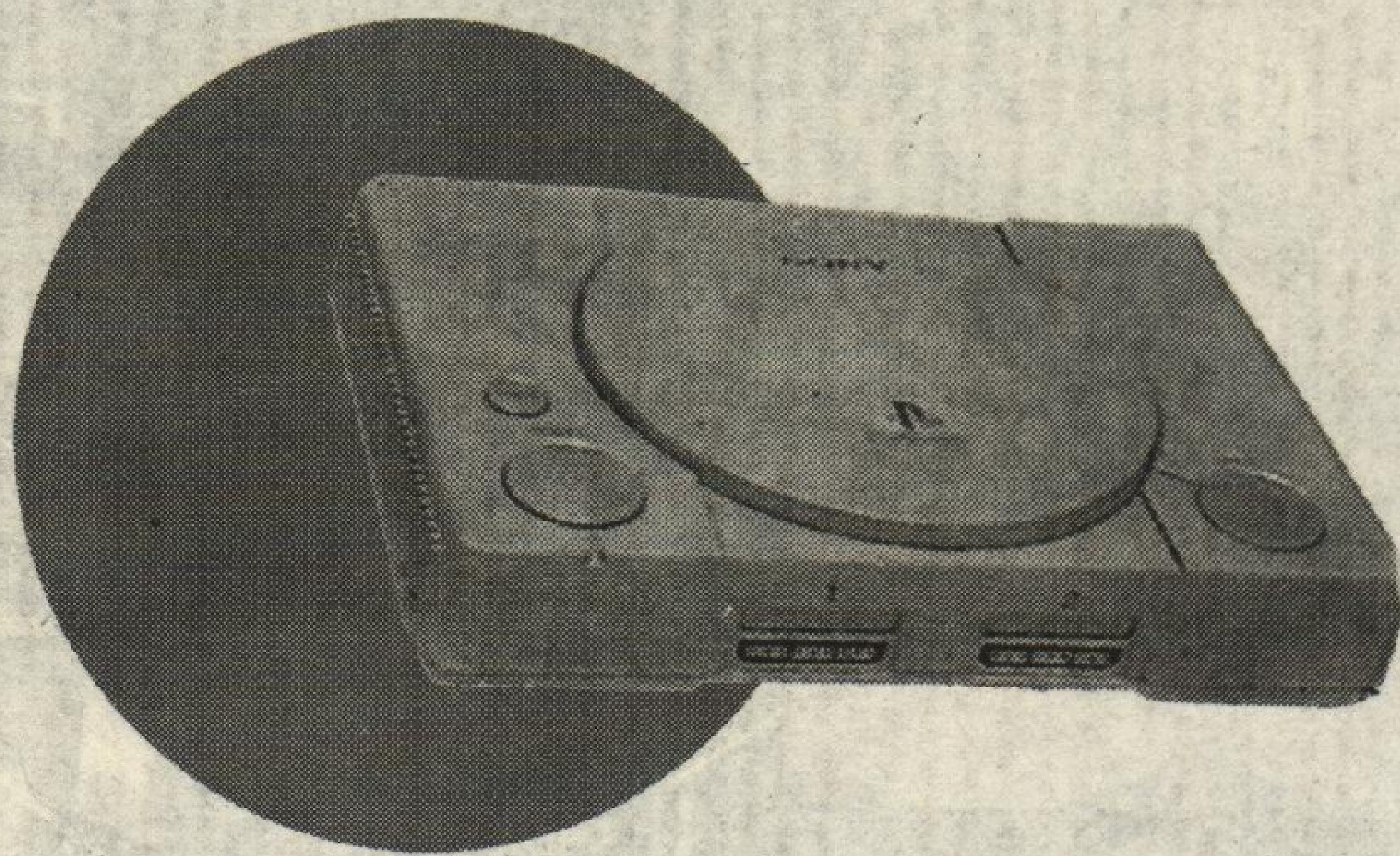
而在索尼的PS方面，2D与3D图象的表现是由GPU与GTE来担任的。GPU作用于动画拼合图型和各种特殊影象加工。也就是说，负责有关2D图象的处理。PS的动画拼合功能令人赞赏。在2D的图像中一个画面可以再现出300个画面拼合的角色。而且还可以在动画拼合的图形上进行各种特殊效果加工，如回旋变形，放大缩小等。这部分的功能已经和商业用的街机电脑板大致相同。因此可以想见，在PS上制作和普通电脑板同级的游戏节目，已经可以说是全无问题。而GTE的最大特点就可以表现3D电脑向量绘图（多边形）。所以GTE就专注于多边形座标变换，并且施于各种光影效果和透视变化以及电脑贴图的工作。PS的3D机能是目前次世代中最顶尖的，拥有每秒可控制独立的三角形、四边形顶点450万个的表现能力。GTE与GPC分工合作，各司其职的好处是，分别将动图拼图、向量计算POLYGON、特殊卷轴等处理妥当，再同时显示屏幕之上，就能随心所欲的驱动多层背景、动画角色、POLYGON图像同时混合在屏幕上，让游戏者体验各种特殊影像游戏的新感受。PS的影像机能真是超级棒。在2D、3D图像的表现方面，PS明显的比SS强了一截，这是无可争议的。

接下来要比较的第四个项目是声音效果。索尼的PS声音机能是CD数码音源、PCM24路音源取样周波数为44.1KHz。索尼采用PCM音源来制BGM，同时也高度重视PCM音源与CD数码音源的混合演奏。举那姆科的“RIDGE RACER REVOLUTION”为例，游戏中的背景音乐由CD音源播送，而特殊效果音就由PCM来承担。另一个游戏“雷

电”则全部是PCM的BGM，但听起来效果并不比CD音源差哟！PS可以在BGM的音场上进行游戏中的音乐输出效果设定，SPU的处理效果是非常迷人的。它內置的DSP处理芯片可以处理各方向的声音定位，左右声道的不同效果，不单立体声效果十分优越，甚至能很好的表现出玩游戏时游戏者头部后方及后左、后右的声音定位，PS的音响效果眞是美妙极了。

世嘉的音乐机能是CD数码音源、PCM 32路音源取样频率同样是44.1KHz，另外有8重合FM音源(PCM与FM可混合输出)，再加上它的各种卡拉OK效果，SS的音响效果也是很好的。但表现能力是一回事，实际效果是另一回事，到底谁的音响效果好，就要看软件制作水平了。但是从硬件数据方面讲，SS在音响效果上，是胜过PS一畴了。

接下来比较的是最后一个方面了。这个项目是整体制作工艺和CD-ROM的比较。PS的CD-ROM完全采用本厂生产的制品，设计起来就更得心应手一些，整体配合就会更默合谐一些。另外PS的整体设计轻巧、精致，显得很雅观、漂亮，并且不因为体积小巧而影响到游戏时的可靠耐用。在游戏中，轻轻地把PS翻转180°至360°，都不会影响到游戏的进行。



SS呢，从整体来看是，讲究的是坚固耐用，并且还可以加入解压卡以观看VCD。这样一来，它的体积就比PS要大上许多，显得笨重一些了。欣赏VCD盘，虽然是一项十分诱人的功能，但其介面价格一直比较昂贵，而且播放VCD视盘的时候，其马达转速要比玩游戏快数倍，光头也是动个不停，这是会增大光驱磨损，缩短整机使用寿命的。用昂贵的介面卡及缩短寿命换来观看VCD的功能，到底值不值就要自己来判断了。

从外形及CD-ROM的比较，似乎是各擅胜场，不分胜败。谁更好一点儿，就要各有所好的用家自己去体会评说了。

总体来说，SS与PS各有各的专长，硬件水平相差无几，技艺都很高超。但不论多好的技术，都需好的软件来支持。SS与PS到底谁胜谁负，归根结底还是要看软件支持上的胜负了。

文：白松涛

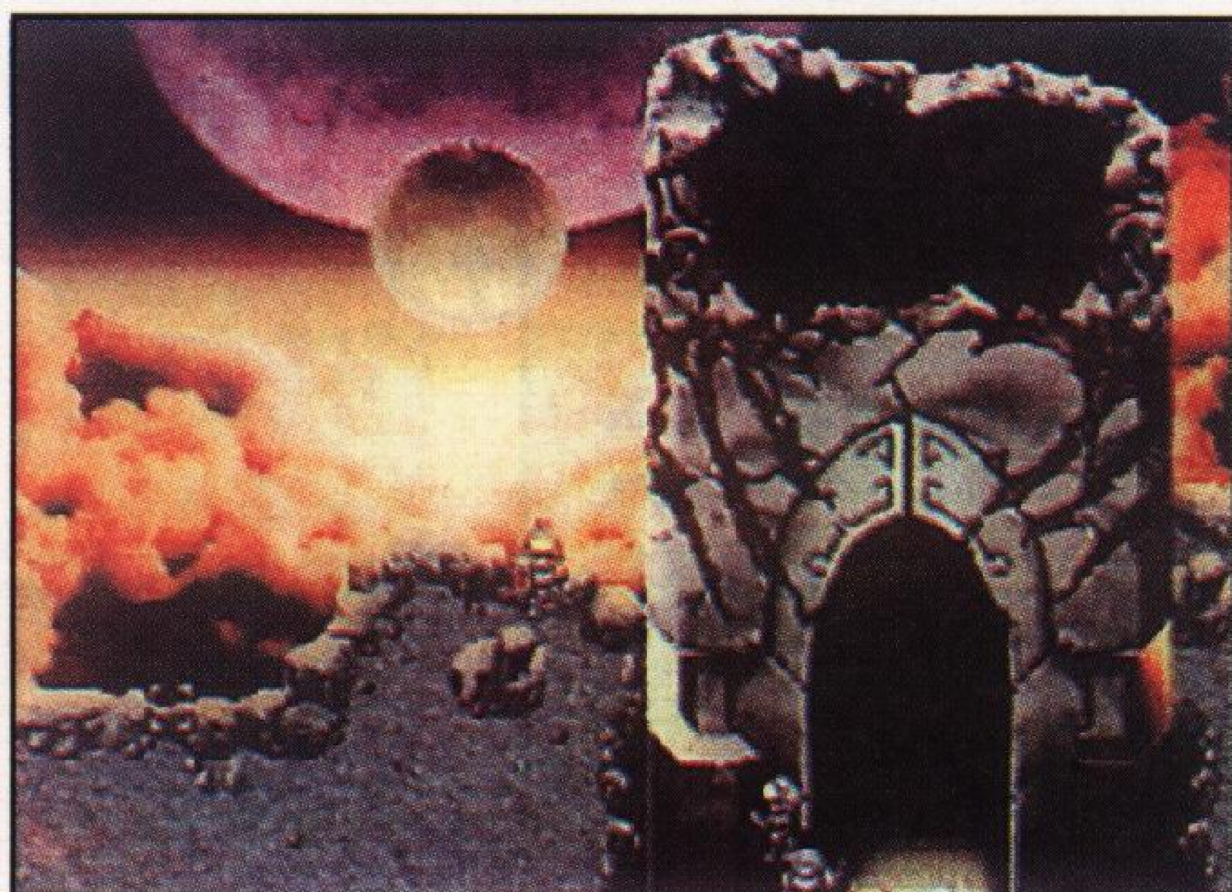
1.SD RAM 2.音源LSI 3.16位元RISC晶片 MC 68000 声音处理器 4.ROM 5.32位元RISC 晶片SH-1(CD-ROM控制用) 6.CD-ROM 介面LS1 7.32位元 RISC晶片 SH-2X2 CPU 8.影像演算晶片，记忆控制

类型 SRPG ／机种 SS ／厂商 NCS ／媒体 CD-ROM

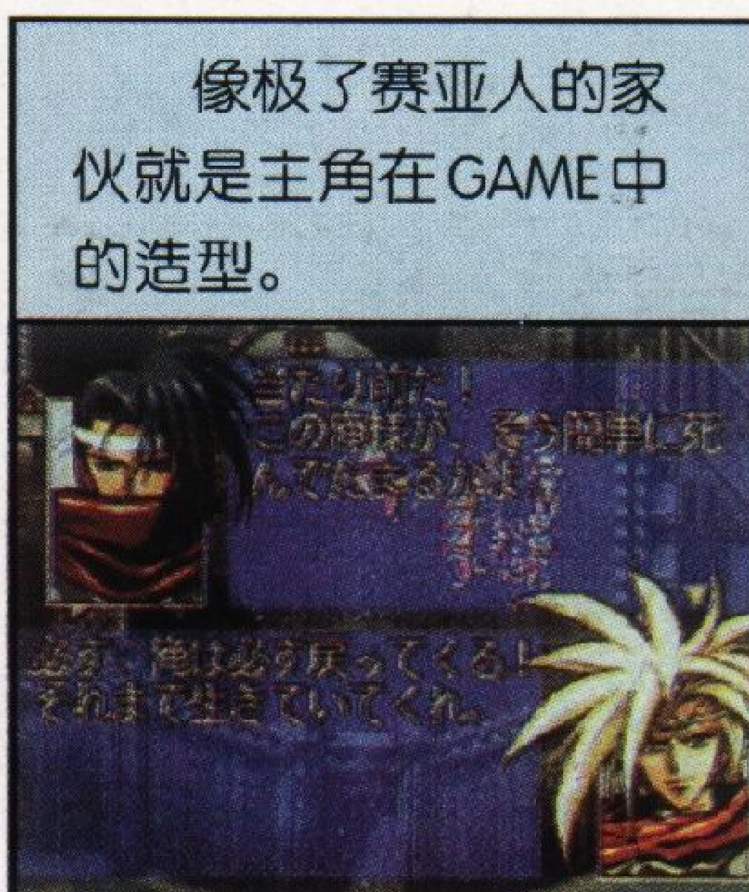


这两位是迪莉丝和露娜，类似II代中莉亚娜和姬莉的角色。

右边的是男主角迪哈尔特，为何表情这样忧伤？那位少女又是谁呢？



很有气氛的画面，不像地球的景色。



像极了赛亚人的家伙就是主角在GAME中的造型。



有若主角兄长的基利欧要与帝国元帅阿尔迪缪拉交战了。



这位是捷西卡，在历代中均登场的传说之大魔导士，转生了几百年的她应该知道许多秘密。

令无数玩家望眼欲穿的“梦幻模拟战III”，终于在SS上推出了，仍是古朴悲壮的传说之战、仍是俊美潇洒的角色演出，不过系统已与一代和二代大不相同。本作中，在同一版面上最多可以出现160个部队单位进行大战，而属于同一个武将的军团还加上了5种阵形的选择设定，此外，角色的转职系统有了进一步改良……真是叫人迫不及待想要去玩一玩。



敌方角色总是很酷且很強。



战斗画面时有快速放缩的处理。



非常可爱的女孩子哟！



我方也不乏帅哥与硬汉！

ISSN 1005-3913





□统一刊号: ISSN 1005-3913 / CN 61-1271/N □邮发代号: 52-134 □定价: 6.50元